100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

CONSOLES +

Formule plus mieux mieux aux biotesteurs actifs

DBZ
Le film événement

X-MEN vs STREET FIGHTER
Le choc des titans

NOUVELLE FORMULE
212 pages!!!

NEW RIDGE RACER
Plus vite, plus beau, plus fort

SOUL EDGE
NAMCO ENFLAMME LA PLAYSTATION

MEGA CONCOURS
Une borne d'arcade Tekken 2, 10 Playstation et 50 jeux Tekken 2 à gagner!

Rendez-vous en page 92

N° 38 OCTOBRE 1996 33 F. BELGIQUE 241 FB. SUISSE 9.80 FS. ESPAGNE 1030 PTAS. ISSN 1162-8869

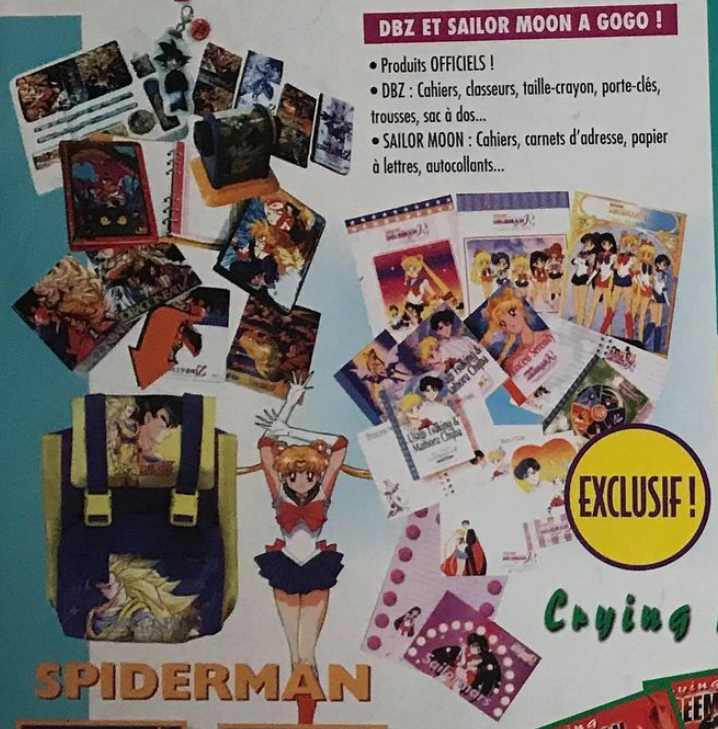
T 6745 - 58 - 33,00 F

NOUVEAU — I.D.E. DISTRIBUTION — NOUVEAU

L'espace GOODIES

DBZ ET SAILOR MOON A GOGO !

- Produits OFFICIELS !
- DBZ : Cahiers, classeurs, taille-crayon, porte-clés, trousses, sac à dos...
- SAILOR MOON : Cahiers, carnets d'adresse, papier à lettres, autocollants...



EXCLUSIF !

CARTES US

BATMAN

- BATMAN FOREVER : Hologram Cards, Metal Cards, à collectionner !

CD AUDIO

B.O. COBRA

- Les meilleures musiques de la série.
- Un livret en français.
- Un CD INÉDIT, même au Japon !

Crying FREEMAN

SPIDERMAN

EXCLUSIF !

LE NOUVEAU SPIDERMAN

- La toute nouvelle série de SPIDERMAN que vous avez pu voir récemment sur TF1.
- 3 épisodes par cassette.
- Des séquences étonnantes en image de synthèse !

© Toei Video

APRÈS LE MANGA ET LE FILM, LES OAV !

- Le dessin animé tiré du célèbre manga de Ryoichi IKEGAMI
- Un dessin animé extrèmement fidèle au manga.
- 4 épisodes de 50 minutes environ.
- Version française INTÉGRALE.
- Réservé aux adultes.

NOUVEAU : INFOS, JEUX, SORTIES sur 3615 AK VIDEO

EN VENTE DANS LES MAGASINS SPÉCIALISÉS MANGA, VPC, JEUX VIDÉO, GMS.
DISTRIBUTION EXCLUSIVE : I.D.E.
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : (16.1) 49.39.01.66

NOUVEAU — AK VIDÉO PRÉSENTE — NOUVEAU

DRAGON BALL Z

VOL.12

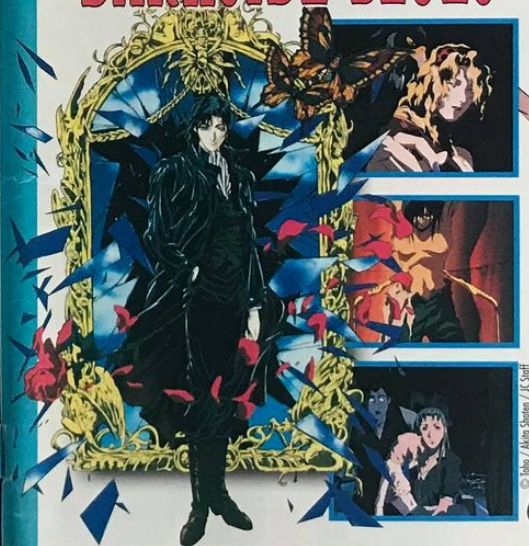
© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

ENFIN À LA VENTE EN VIDÉO !

- LE FILM, tel qu'il est sorti au cinéma l'année dernière.
- Deux histoires complètes DÉTONANTES, mettant en scène JANEMBA et TAPION.
- Génériques originaux japonais conservés.
- Version française.
- Durée : 90 minutes.

ÉDITÉ PAR : MANGA POWER

DARKSIDE BLUES



© Toho / Akita Shoten / JC Staff

DE HIDEYUKI KIKUCHI

"Une planète Terre entièrement contrôlée depuis un satellite, une poignée de rebelles qui survit, un quartier de Tokyo déclaré Zone Neutre, et un étrange personnage se faisant appelé DARKSIDE..."

- D'après l'œuvre de Hideyuki KIKUCHI (*La cité interdite, Monster City, Vampire Hunter D...*).
- V.O. Sous-titrée.
- Film cinéma (durée : 84 minutes).

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

© Pandora

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO !

- La série complète en version INTÉGRALE.
- Image et son entièrement REMASTERISÉS.
- 4 épisodes par cassette (100 minutes de dessin animé).
- INCLUS : Tous les reportages en fin d'épisode.

CALENDRIER DES SORTIES

• Vol. 1 & 2 :	DISPONIBLES	• Vol. 7 & 8 :	Mars 97
• Vol. 3 & 4 :	Novembre 96	• Vol. 9 & 10 :	Mai 97
• Vol. 5 & 6 :	Janvier 97		

SOMMAIRE

8 TROMBINO
Consoles+ s'attaque aux programmes de télévision... Le monde de l'audiovisuel est en alerte rouge!

12 JAPON
Les nouveaux jeux de la Nintendo 64, la M2 disséquée, le Tokyo Game Show et tous les jeux que vous ne verrez nulle part ailleurs.

56 ANIMÉ+
Les premières images du prochain film "Dragon Ball Z 2" et les nouveautés mangas.

66 NEWS
Nouvelle formule, nouvelles News, découvrez l'actualité sous toutes ses facettes: jeux vidéo, bandes dessinées, jeux de rôles et cartes à jouer.

76 WORK IN PROGRESS
Découvrez Pandemonium, LE jeu de plates-formes 3D de la Playstation.

80 PREVIEWS
Un tour d'horizon des prochains jeux à venir sur votre console. Noël approche et cela se sent!

108 SALON
L'ECTS de Londres a accueilli durant quelques jours Virtua Fighter 3, Disruptor, Reloaded... l'Angleterre en tremble encore.

118 TESTS
WipEout 2097, Die Hard Trilogy, Fighting Vipers, Burning Road, les Schtroumpfs 2... il y en a pour tous les goûts et toutes les consoles! Qu'on se le dise.

182 SPEEDY
Speedy grignote les jeux avec appétence.

184 TIPS
Switch, quand il ne mange pas le Crunch de Spy, vous offre les meilleurs tips du moment.

188 SOLUCE
Suite et fin de Resident Evil.

198 KILLER
Ze, que l'on surnomme déjà le Jean-Paul des sans-console, vous fait son sermon. Silence!

200 COURRIER
Un souci avec votre ami(e), votre belle-mère qui vient passer le week-end à la maison? No problemo, Bomboy est là!

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

ANDRETTI RACING (PLAYSTATION)	170
BLAM MACHINE HEAD (PLAYSTATION)	158
BURNING ROAD (PLAYSTATION)	118
DARK SAVIOR (SATURN)	138
DARKSTALKERS (PLAYSTATION)	142
DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)	126
EXHUMED (SATURN)	122
FIGHTING VIPERS (SATURN)	130
FINAL DOOM (PLAYSTATION)	164
JUMPING FLASH! 2 (PLAYSTATION)	154
LES SCHTROUMPFS 2 (SUPER NINTENDO)	162
LUFIA 2 (SUPER NES)	178
PENNY RACERS (PLAYSTATION)	166
REALM (SUPER NINTENDO)	168
SAMURAI SHODOWN 3 (PLAYSTATION)	172
TEKKEN 2 (PLAYSTATION)	150
TOKYO BATTLE (PLAYSTATION)	176
TOSHINDEN 2 PLUS (PLAYSTATION)	125
TUNNEL B1 (PLAYSTATION)	146
VIRTUA FIGHTER KIDS (SATURN)	174
WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)	134

Nous tenons à remercier les boutiques suivantes: **ADGG, CAPTAIN GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, LB DIFFUSION, MICROMANIA, SAMOURAI, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY.** Merci, vraiment merci. Si, si, on insiste... Ainsi que **METATOOLS** pour ses logiciels de création graphique (Kai's Power Goo, Bryce 2 et KPT 3) qui ont permis la réalisation de certains fonds de page.

COUVERTURE CONSOLES+ © NAMCO 1996

De l'arcade à la Saturn, Fighting Vipers n'a rien perdu de sa vivacité.

Tekken 2 sort enfin en version officielle!

DERNIÈRE MINUTE: LA NINTENDO 64 SORTIRA EN FRANCE EN MARS 97!

P.82 Soul Edge détrônera-t-il Tekken 2?

Les dinos débarquent sur N64. C'est dans Turok, et ça va saigner!

Tomb Raider, bédé et photos inédites... Pouviez-vous rêver mieux?

P.56 "Dragon Ball Z 2" dans toutes les bonnes salles en octobre.

Enfin le test de Burning Road, le "Daytona USA" de la Playstation.

La Saturn tient son Doom-like: Exhumed. Une petite merveille.

LE jeu de plates-formes de Noël sur Playstation: Pandemonium.

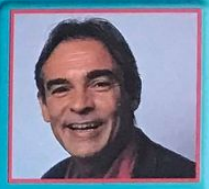
DES CONCOURS CHIC ET CHOC!

- PAGE 85, les gagnants du concours de l'été Bust a Move 2 organisé par Acclaim.
- PAGE 92, Sony vous offre une borne d'arcade Tekken 2, 10 Playstation et 50 jeux Tekken 2.
- PAGE 173, la RATP et Glénat vous permettront de gagner 200 tickets RATP collector numérotés et 100 bandes dessinées "Akira".

P.S.: Bravo pour vos photos du concours du Hors Série de l'été. Résultats le mois prochain. Suspense!

P.114 Wild 9 était l'une des bonnes surprises de l'ECTS 96.

EDITO



Voilà, vous tenez dans vos mains le premier numéro du Consoles+ nouveau, celui qui est encore + beau! En fait, cela fait plus de six mois que nous travaillons sur la nouvelle maquette de C+, et je dois reconnaître que nous sommes satisfaits du résultat. Mais le plus important, c'est qu'il vous plaise, ce nouveau look, aussi n'hésitez pas à nous écrire pour dire ce que vous en pensez et nous faire part de vos observations.
Une nouvelle maquette c'est bien, mais plus de pages c'est encore mieux! Chaque mois, Consoles+ vous offrait plus de pages que la plupart de ses concurrents, mais nous avons pensé que ce n'était pas suffisant. Alors nous n'avons pas mégoté, nous avons décidé de vous offrir 50 pages de plus.
Il a 212 pages, le Consoles+ nouveau. De loin, c'est le plus gros mag de la presse jeux vidéo en France, plus du double de pages que plusieurs de nos concurrents.
+ de pages = + de tests, + de previews, + de reportages...
+ D'INFOS!
Tu le crois, ça?
Alain Huyghues-Lacour

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

FORMULA 1 — NEW

Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des 16 «Grand Prix» d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher 9…

La PlayStation + 1 Manette 1490 F

CATALOGUE PLAYSTATION N° 3

Le catalogue PlayStation n°3
24 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!

Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcatz !!

- Véritable volant analogique
- Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
- 8 boutons digitaux
- Pad 8 positions
- Levier de vitesse digital 2 positions
- 4 ventouses de fixation

DIE HARD TRILOGY — NEW

Des graphismes 3D hallucinants et une action époustouflante : un cocktail qui fait de ce jeu une bombe sur PSX. Déjouez des terroristes dans une immense tour de cristal, protégez des innocents dans un aéroport ou désamorcez des bombes dans New-York en taxi : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. Que demander de mieux !!

TEKKEN 2 — NEW

Avec ses 24 combattants plus féroces que jamais, une grande fluidité et des enchaînements d'une rare violence, Namco signe le meilleur jeu de baston 3D de l'année !

Andretti Racing 97 — NEW

Remportez le championnat NASCAR commenté par le célèbre Mario Andretti. Vous pourrez également participer à des compétitions de stockcar et ce jusqu'à 4 joueurs !!

RAGING SKIES — NEW

Tous vos sens sont en alerte : la chasse a commencé et l'ennemi est intelligent. Un jeu … d'une grande fluidité pour des affrontements impitoyables.

MYST — NEW

Le plus grand Hit sur PC enfin sur PlayStation ! Des graphismes en 65000 couleurs et une très bonne ambiance sonore ! Vous devrez comprendre ce qui s'est passé sur une île, Myst, totalement déserte ... ou presque.

4 NOUVEAUX MICROMANIA POUR LA RENTRÉE !

MICROMANIA CRÉTEIL — Ouvert fin septembre !
MICROMANIA ITALIE 2 — Ouvert fin septembre !
MICROMANIA BELLE ÉPINE — Ouvert !!
MICROMANIA GRAND VAR — Ouvert !!

LES 4 NOUVEAUX MICROMANIA !

MICROMANIA BELLE ÉPINE — Ouvert !!
MICROMANIA CRÉTEIL — Ouvert fin septembre !
MICROMANIA ITALIE 2 — Ouvert fin septembre !
MICROMANIA GRAND VAR — Ouvert !!

NiGHTS into dreams — HIT

Avec une totale liberté de mouvement dans un univers tout en 3D aux graphismes féeriques, Sega révolutionne le jeu de plateforme dans cette conquête du pays des rêve. Sa nouvelle mascotte ravira petits et grands !

Manette analogique 360% pour contrôler tous les mouvements de votre héros !

GÉNIAL La Saturn + 1 Manette 1490 F

ATHLETE KINGS — NEW

Revivez les 10 épreuves d'athlétisme (100 m, 400 m, 1500 m, 110 m haies, lancer du poids, disque, javelot, saut en longueur, en hauteur, à la perche) avec des athlètes tous plus délirants les uns que les autres !

NBA ACTION — NEW

Un jeu de basket du meilleur niveau pour la Saturn ! Avec toutes les équipes de la NBA, vous pourrez participer jusqu'à 10 joueurs, y compris les équipes All Stars (Est-Ouest).

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA CRÉTEIL (NEW)
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA BVD DES ITALIENS (Ouvert tous les dimanches)
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA ITALIE 2 (NEW)
La Tête dans les Nuages - Place d'Italie
(au-dessus grand écran)
75013 PARIS - Métro Place d'Italie

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES (Ouvert tous les dimanches)
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA BELLE ÉPINE (NEW)
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 46 87 30 71

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 88 32 60 70

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA GRAND VAR (NEW)
Centre Ccial Grand-Var-Sud
Tél. 94 75 32 30
83160 La Valette-du-Var

MICROMANIA NICE ETOILE
Centre Commercial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA MONTPELLIER (NEW)
Centre Commercial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier
Tél. 67 20 14 57

MICROMANIA CAP 3000 (NEW)
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 93 14 61 47

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

La Mégacarte GRATUITE avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 30 septembre 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration — Signature

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement — N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H30

TÉLÉ 7 BOURRES DE POCHE

"Regarde tant que tu peux, zappe tant que tu veux"

Ce mois-ci, Consoles+, toujours plus généreux, vous offre en exclusivité les premières pages d'un nouveau magazine de programmes télé: "Télé 7 Bourres de Poche". D'un coup d'œil un seul, tout ce qu'il faut voir à la télé pour mourir complètement idiot.

JOUEZ AVEC TÉLÉ 7 BOURRES DE POCHE
CHERCHEZ L'ERREUR

"Télé 7 Bourres de Poche" vous propose comme chaque semaine un jeu hautement intellectuel. Il s'agit du jeu des 876 345 erreurs. En reproduisant les photos de gauche, notre maquettiste, un garçon brave mais fripon, a truqué celles de droite! Dénoncez-le à la police en découvrant les 876 345 erreurs qu'il a commises sciemment.

COURRIER, LA HAINE EST À VOUS

Que sont devenus nos vrais acteurs?

Je suis un téléspectateur, âgé de 38 ans, mécontent de "TF Thune". Je regrette que cette chaîne ne diffuse plus la géniale émission "Tournez Nadège". Cette émission était vraiment formidable et les acteurs plus vrais que nature. Depuis son arrêt, je suis "L'Injuste Prix", mais là, on voit bien que ce ne sont pas des vrais acteurs. A moi, on me la fait pas (vingt ans de Légion)!

Gérard Menfaim, 75 Paris

Revue de bétail

Moi je trouve que les séries "Les Nouvelles Mémés d'à côté" et "L'Ecole du pognon" manquent d'action, d'érotisme et de cascades. De plus, on veut nous faire croire que dans la vie, tout est facile. C'est même pas vrai d'abord! Et pis d'ailleurs, pourquoi "Beverly Benny Hills" a-t-elle été remplacée par "Les vacances, pas l'amour"? Heureusement, ma femme et moi apprécions chaque jeudi soir sur Transe 2 le magnifique feuilleton "Ça urge". Là, au moins, on voit de jolies infirmières (presque) nues. En plus, ça pisse le sang, et j'aime ça.

M. et R. Beaufs, 36 Issoudin.

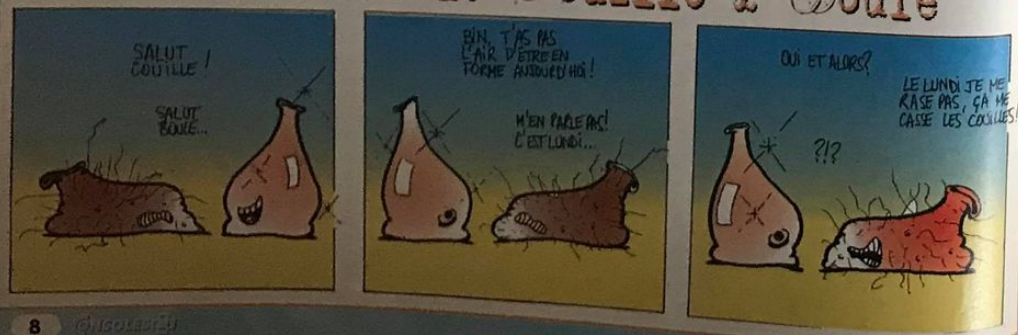
Sébastien bon, j'arrive!

Je regarde tous les jours avec ma fille, malgré notre grande différence d'âge, la série "L'Ecole du pognon" sur TF Thune. C'est très amusant, les acteurs sont absolument formidables. C'est simple, j'ai l'impression de voir du Lelouch. Les comédiens semblent sortis tout droit du cours Florent ou de Maths Sup: vraiment ce sont des grands! Sébastien Corniaud, dans le rôle de la vache folle, est particulièrement convaincant: dommage qu'il meure si vite! Oui, c'est vraiment dommage, car il est blond et musclé (j'aime les blonds et musclés).

Odile Boutchit, 92 St-Cloud.

Envoyez-nous vos lettres pour dire ce que vous pensez des émissions qu'on vous inflige. Nous ne les publions jamais mais on sait que ça vous occupe... Envoyez-les à Consoles+, Courrier des lecteurs 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne-Billancourt Cedex.

Les aventures de Couille & Boule



LE PROGRAMME REPREND APRÈS LA PUB

C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Proteger votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.

"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"
JOYPAD

PlayStation
PC CD ROM Windows '95 MS-DOS

SAMPRAS EXTREME TENNIS™

Sportsmaster WORLD CLASS PLAYERS
Codemasters

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. "PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. MS-DOS and Windows '95 are trademarks of Microsoft Corporation.

TF1

Mercredi 2 octobre

6.00 Intrigation
Série française (re-re-re-rediff).
Mal au ventre
Marc a mal au ventre depuis que Pierre lui a volé son pull-over rouge. Heureusement, Chantal, la sympathique voisine de Michel, a retrouvé le téléphone d'Henri. Marc retrouvera-t-il la santé? Réponse dans le prochain épisode.

6.12 Quelle aventure
Série française.
Pas de chance
Non, décidément, ce n'est vraiment pas de chance.

7.30 Kro Club été
Divertissement
Spy, le si sympathique animateur du Kro Club de l'été, vous présente ses plus belles cannettes de Kro. Des vertes, des rouges, des qui pétillent et émoustillent!

9.00 Club Dorlothée matin
Divertissement
Super, c'est génial! Dorlothée et Liliane, plus belles que jamais, vous offrent des dizaines et des dizaines de dessins animés super géniaux. "Dragon Boule Z", "C'est l'heure Mournoune", "Nické Lgarçon", "Le Miel et les Mouches", "Jeanine et Pierre". On va s'éclater. Mais ce n'est pas tout, les Baraqués, accompagnés de Dorlothée et de sa voix Tétal vous chanteront leur dernière merveille, qui est déjà un hit: "Lobotomi, Lobotomoi".

11.40 La Roue de l'infortune
La roue tourne, enfin!

12.15 L'Injuste Prix
Comme chaque jour, Ph. Pissolit divertit les ménagères quinquagénaires en jonglant avec son micro et en posant avec de sacrées potiches. On n'a pas fait Bac +5 pour rien!

13.00 Journal
Aujourd'hui, lundi 2 octobre, rien de nouveau à signaler: tout va au plus mal dans le monde. Eltsine reprend des vacances à l'hôpital, Juppé est toujours Premier ministre et les Africains de l'église Saint-Bernard en sont à leur 112e jour de grève de la faim. Que fait la police?

13.40 Les Braises de l'amour
Feuilleton américain, 10129e épisode.
Michael Baldwin propose encore un contrat à Cricket dans le cabinet d'avocats. Mais, comme toujours, Cricket est à sa partie de golf. Le rendez-vous est reporté au lendemain pour la 10129e fois. Patience.

14.30 L'Hôtel de passe
Série allemande.
Krita Herztberg continue de semer le trouble entre Zebda Schtroutz et Nena Biederman. Malheureusement pour elle, le baron Ziemerman n'a pas trouvé le mot sous la porte de sa chambre. Crotte.

15.30 La Vie des animaux
Reportage à Consoles+

Le Panda n'aime pas l'eau. On le sait maintenant, il ne supporte pas non plus les suppositoires à l'eucalyptus. Cette découverte scientifique de la plus haute importance devrait expliquer son comportement sexuel. Une enquête minutieuse menée dans les locaux de Consoles+, des images criantes de vérité. Attention, certaines images sont susceptibles de choquer la sensibilité des plus jeunes.

16.25 Club Dorlothée après-midi
Dorlothée et Liliane sont de retour, encore plus belles que ce matin! Elles nous présentent leur Sitcon favori: "Premiers Palots" (épisode "Me touche pas là"). On retrouve aussi la rubrique du Docteur Große, l'ami du bichon, le top hit 50 des disques de Dorlothée et son dernier clip "Bonheur City, ty-ty" (en couleur mais sans le son).

17.35 Les Mamies d'en face
Sitcon, série française, oui monsieur!
Les aventures amoureuses au quotidien de trois mamies et de leurs voisins de palier... Un vrai bonheur. A vos magnétoscopes!

18.00 L'Ecole du pognon
Sitcon, série française. Encore? Eh oui...
Jérémy, le plus grand professeur de théâtre de la capitale, s'éprend de Rita sous les yeux de Julie. Cette dernière, folle de jalousie, se jette dans les bras de Guillaume alors que celui-ci embrasse goulûment Agnès. Ils sont emmenés d'urgence (par Rita) à l'hôpital Necker (Jérémy et Agnès), où les médecins vont tenter de les démêler (pas Julie). Un vrai sac de nœuds...

Toubib or not toubib?

18.25 Jamais 2 sans troi...s
Sitcon, série française, hélas...
Valentine répare le pédalier de sa bicyclette quand Thomas entre dans son appartement et se pend avec la chaîne. Pendant ce temps, Jennifer prépare un gros joint à Charlotte.

19.25 La Chanson massacrée
Jeu stupide. Présentation: C. Jérôme
A éviter absolument. C clair?

20.00 Journal
Le présentateur a changé (il a un petit air triste très crédible). Pour les titres et les reportages, cf. édition du midi.

Mercredi 2 octobre

LUNDI

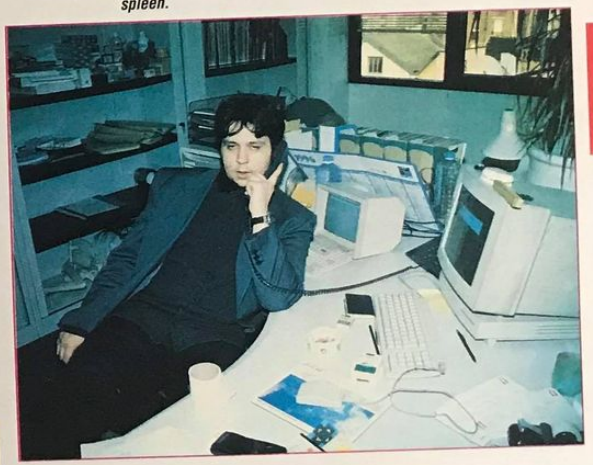
20.50 LA GRANDE PANDOUILLE

Feuilleton français inédit en un seul épisode. Rediffusion, tiens?
Le grand film du lundi soir. Avec: Panda, Marc, Niiico, Spy, Gia, Elvira, Switch et A.H.L. dans leur propre rôle sauf le Panda. Un film méconnu de Goudard.

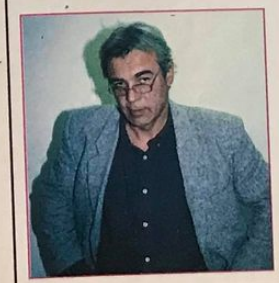
LE DÉBUT. Après une période douloureuse, due à une grande dépendance au Killer Juice©, **le Panda** recommence seulement à retrouver ses esprits. Ses phrases ne sont pas toujours très sensées mais il parvient tout de même à se faire comprendre. **Gia** décide de se sacrifier en mimant l'amour fou...
L'AVIS DE FRÉDÉRIC MITTERRAND. Un bijou ignoré, la substantifique moëlle épinière d'un film qui était le chant du cygne d'un très, très grand cinéaste. On a beaucoup glosé, à l'époque, sur l'état psychique du maître: à peine évadé du maoïsme, il avait connu dans les bras d'Elvira une passion dévorante qui l'avait laissé ébranlé physiquement et nerveusement. Puis il va rencontrer celui qui restera pour toujours son maître spirituel, celui qui marquera toutes ses œuvres futures: A.H.L, personnage énigmatique qui disparaîtra en 1987 lors d'une expédition au Tibet (à noter son interprétation hiératique du personnage du maquereau dans "La Grande Pandouille"). La suite appartient à l'Histoire...

HUMOUR	ACTION	VIOLENCE
Gras	En hausse	Il en faut
RÉFLEXION	ÉMOTION	ÉROTISME
Aucune	Inutile	Des poils

Le Panda, avant sa cure d'amaigrissement, est dévoré par le spleen.



20.55 J'AI UN DOUTE



Magazine lamentable. Présentation Julien Courbé.
Invité: Dorlothée.
A travers des reportages de grande qualité, les conseils éclairés de spécialistes et des mini-débats, Julien Courbé répond aux inquiétudes des quelques spectateurs qui n'ont pas encore zappé.

J. Courbé a changé de lunettes.

23.15 FORT BRIGANÇON
Jeu. Présentation Patriste Afond et Cendrine Pleind'pèze.
Une équipe du gouvernement menée par M. Chirac, composée de MM. Juppé, Debré, Charrue et Pasqua vont tenter de faire gagner 30 000 francs et des permis de séjour aux Africains de l'église Saint-Bernard, qui, je vous le rappelle, en sont à leur 112e jour de grève de la faim.

0.20 Emissions de la nuit
Reprise des Sitcons de la journée, histoire de bien vous assommer et de mieux dormir, suivis, pour ceux qui ne sont pas encore au lit, de la météo d'Alain Gillot-Pété (le désopilant dicton du jour: "Rien ne sert de pourrir, il faut mûrir à point."). Merci, Alain...

Jafcon 5: Bandai confirme, Sega s'affirme

Le 21 juillet dernier s'est tenu au nouveau Centre d'exposition de Tokyo, édifié sur les terrains gagnés sur le Pacifique, la cinquième édition de la Jafcon. L'occasion, l'espace d'un jour, de réunir tous les fanas de l'animation japonais.

Un reportage réalisé par Kagotani san

La Japan Fantastic Convention est sans conteste la grand-messe de l'animation au Japon. Elle n'a lieu qu'une seule journée, mais réunit une foule impresionnante. Plus de 20 000 personnes se sont ainsi pressées pour assister à la quatrième édition l'année dernière. Cette année, les organisateurs ont décompté près de 30 000 visiteurs. Le fait que la Jafcon V a permis de célébrer l'anniversaire de Gundam n'y est sans doute pas pour rien. Pas étonnant que Bandai se soit déplacé en force!

La Japan Fantastic Convention, késako?

La Jafcon est une réunion annuelle de passionnés. Elle regroupe plusieurs secteurs touchant au monde merveilleux de l'animation. On trouve ainsi des stands de mangas, d'animés, de maquettes, des stands de jeux vidéo... La Jafcon est aussi l'occasion d'un gigantesque concours de maquettes. La plupart sont des "scratchs": des maquettes soit créées pour l'occasion, soit des maquettes vendues dans le commerce mais modifiées. Nul besoin de vous dire que la crème des spécialistes du modélisme se retrouve à chaque édition. Toujours dans le domaine du modélisme, beaucoup de personnes viennent vendre leur production. Certains modèles se déclinent en une dizaine d'exemplaires seulement! Avis aux fans et collectionneurs... Le visiteur pourra aussi se balader pour dégoter des maquettes ou des accessoires rares dans les multiples bazars du salon. En marge du salon, les aficionados avaient la possibilité de se ruer sur les fameux Cosplays (Costume Plays, cf. Consoles+ n° 43, "Japon en direct"). L'occasion pour des dizaines de jeunes de parader revêtus des costumes de leurs héros. Tous ces costumes, généralement fait main, étaient présentés sur le salon.

Grosse production de Bandai, la série des Sailor Moon remporte toujours autant de succès au Japon.

Sega, le hold-up!

Sega est peu connu dans le monde de l'animation. Mais la société a intensifié sa présence en l'espace de deux ans, pour acquérir aujourd'hui une place de choix. Le rachat l'année dernière d'un studio d'animation a permis à Sonic de provoquer un véritable tsunami, dont on a senti les remous jusque dans le monde des jeux vidéo.
Outre les O.A.V. maison tels que "Virtua Fighter", "Panzer Dragoon" ou "Sonic", Sega et son studio ont enregistré une série de grands succès. Le plus bel exemple est, de loin, "Evangelion", un animé mettant en scène des combats de robots contre un mystérieux envahisseur, selon un scénario extrêmement complexe et recherché. Cette série diffusée à la télévision a enregistré tous les records d'audience et de popularité. Un jeu est d'ailleurs sorti il y a quelques mois de cela sur Saturn, sans compter les CD-Rom divers. La diffusion de la série est achevée au Japon, mais le succès fut tel que le studio envisage un film ainsi qu'une suite pour le début de l'année prochaine! Et la Jafcon V a vu l'explosion de produits voués au culte d'"Evangelion". Toujours chez Sega, Virtual On (AM3) semble être parti pour devenir l'autre produit vedette de la marque. En effet, pour la première fois on a vu des maquettes de toutes les tailles être commercialisées avec l'aval de Sega. On parle même d'un film ou d'un O.A.V. basé sur le jeu d'arcade.

"Gundam": la commémoration

Si Sega était l'une des vedettes du salon, "Gundam" était incontestablement l'attraction de la Jafcon V. Le succès de la série est légendaire au pays du Soleil-levant, et c'est certainement l'animé qui dispose le plus de goodies à l'image de ses robots. "Dragon Ball" peut aller se rhabiller. Ce dernier était d'ailleurs totalement absent, ce qui n'est finalement pas très étonnant puisque la série est finie et que sa suite, "Dragon Ball GT", est loin de rencontrer le même succès que ses grands frères.
Bandai était donc venu en force pour honorer "Gundam", offrant aux visiteurs une sorte de musée où l'on pouvait voir des illustrations originales ainsi que des maquettes retraçant l'histoire de la série depuis le premier film jusqu'à la toute nouvelle série, "Gundam X", et le nouvel O.A.V., "Gundam MS08". Le géant du jouet présentait parallèlement son Macross VF-X pour la Playstation, ainsi que sa Pippin. A côté de Gundam, on retrouvait les éternelles Sailor Moon, toujours aussi ravissantes. Bref, une nouvelle édition très réussie où bon nombre de visiteurs sont repartis les bras chargés de rêves et d'objets de culte. La magie marche toujours et la créativité des différentes maisons d'animation prouve que l'animation se porte très bien au Japon.

On regarde avec les yeux, mais on touche avec le portefeuille. Les aficionados de tout crin étaient comblés.

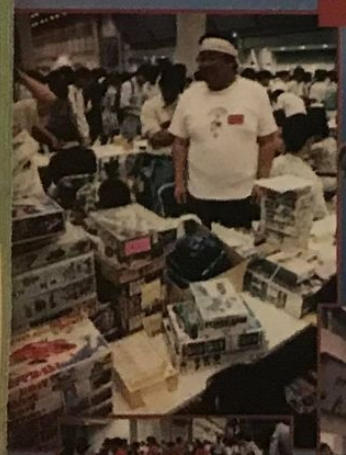
Macross VF-X sur Playstation est la dernière production de Bandai. Les curieux étaient nombreux.

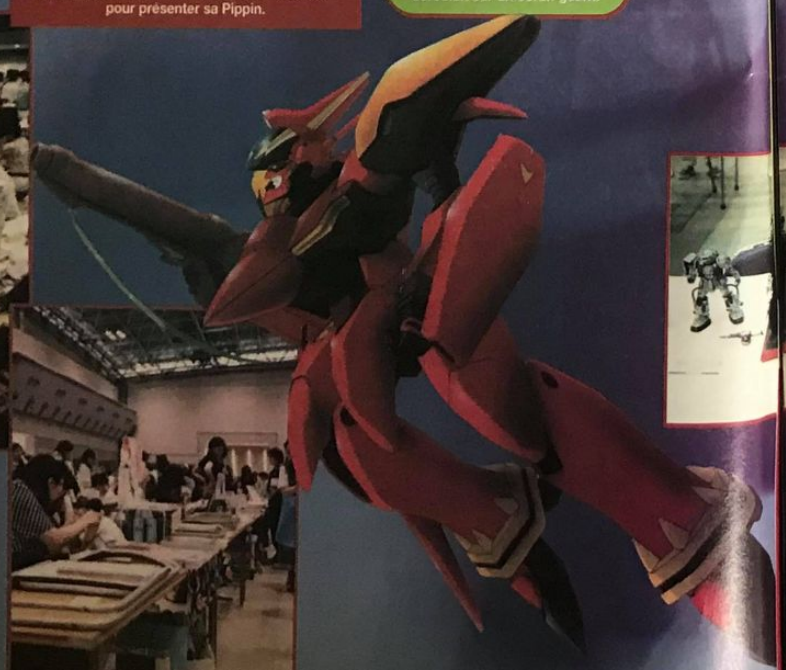
Près d'un millier de candidats ont été sélectionnés pour la finale du concours de maquette! Le choix du jury sera cornélien...

Non, il n'y avait pas que des maquettes sur la Jafcon. Pour preuve, ces stands voués aux mangas.

Bandai a profité de l'anniversaire de "Gundam" pour présenter sa Pippin.

Très attendue, la présentation du troisième volume de l'O.A.V., "Gundam MS08", se déroulait sur un écran géant.





Commémoration oblige, Bandai offrait aux visiteurs un véritable musée en l'honneur de sa saga vedette, "Gundam".

Maquettes, accessoires rares, O.A.V., animes, comics, mangas, fanzines... On trouvait de tout!

COMIC CITY 96

Un peu en marge du salon se tenait le Comic City 96. Cette convention réunit tous les dessinateurs amateurs de manga, avec une prédominance des mangas de charme. A noter que nombre de dessinateurs sont... des femmes, dont les production ne mettent en scène que des... hommes! Glups!

Ils étaient des dizaines de fans à avoir cousu de leurs petites mains les costumes de leurs héros préférés, pour pouvoir parader sur le salon.

Nintendo 64

Que se passe-t-il donc de neuf sur le front du développement pour la Nintendo 64? Nintendo, qui a toujours privilégié le software en matière de lancement de machines sur le marché, ne peut que compter sur l'arrivée d'éditeurs japonais. Et ce d'autant plus que le constructeur ne doit pas espérer accroître ses parts de marché au Japon avec un catalogue de jeux dominé par des titres américains.
Or, une fois n'est pas coutume, les grands éditeurs japonais se sont longtemps montrés frileux dans l'aventure N64. Mais cet immobilisme semble prendre fin, avec le réveil de Enix et Hudson! Tout paraît se mettre en place pour doter la N64 de jeux dans chaque catégorie phare (combat 3D, action, course...). Ce travail de Seta est à cet effet assez révélateur: cette société s'occupe activement de développer la carte d'arcade de la N64, avec un titre de course automobile et un autre à la Thunderhawk 2.
Par ailleurs, il fort probable que des éditeurs de renom comme Namco et Capcom développent pour la console de Nintendo, mais dans le plus grand secret... et leurs titres ne seront certainement pas prêts avant 1997.
Il est en outre un dernier point, et non des moindres, à prendre en compte: l'arrivée de nouvelles machines basées sur la technologie 64 bits, comme la M2 ou la SNK 64. La première, la M2, a déjà rallié sous sa bannière Capcom et Konami, qui travaillent d'arrache-pied à des développements. Quant à la seconde, la SNK 64, SNK se repose essentiellement sur son savoir-faire en matière d'arcade. C'est dire si Nintendo doit absolument prouver dans les quelques mois qui viennent le potentiel de sa machine pour attirer à elle joueurs et éditeurs tiers.
Voici donc les premières photos de la nouvelle vague de jeux N64 en préparation pour la fin de l'année.

Kagotani San

Les consoles ne peuvent guère y échapper: le golf débarque sur N64! C'était à prévoir tant ce sport est populaire au Japon... C'est aussi une façon d'attirer facilement une foule de fans!

L'interface est pratique, complète et plus facile qu'il n'y paraît.

NINTENDO 64

Seta/Automne 9

En mode Training, promenez-vous dans ces paysages de r

Saint Andrews

Connaissez-vous Saint Andrews? C'est un haut lieu du golf. Situé en Ecosse, il accueille chaque année les meilleurs golfeurs du monde entier pour l'Open d'Angleterre. Selon les spécialistes, Saint Andrews Old Course fait partie des quatre parcours les plus prestigieux au monde! Pour tout connaître sur celui-ci, sachez qu'il se joue sur dix-huit trous. Classique.
Saint Andrews est entièrement en 3D et, comme cela se fait maintenant, Seta a utilisé la Motion Capture pour doter les golfeurs d'animations très réalistes. Les décors sont ceux du parcours original. C'est vrai, un terrain de golf n'est pas vraiment trippant. Rien à voir donc avec un Ridge Racer ou un Virtua Cop! Le jeu propose une aide au novice. Seta a par ailleurs pensé à inclure diverses options pour renforcer l'intérêt du jeu. On trouve ainsi les modes suivants: Stroke Play (4 joueurs sur 9 ou 18 trous), Match Play (duel sur un trou), Tournament (tournoi), Training (entraînement).
Bien sûr, comme dans tout bon jeu de golf, tous les club et les paramètres sont pris en compte. Les capacités de la N64 ont d'ailleurs largement simplifié la tâche des programmeur de Seta, qui ont pu réaliser un jeu au réalisme saisissant! Attention donc au vent et autres paramètres pouvant influer sur la partie!
Saint Andrews est le premier jeu de sport sur N64. Après lui, une simulation de base-ball et une autre de football américain sont annoncées. Nintendo veut attirer la foule des fans de "sport". Mais il faudra attendre un peu pour le basket, le rugby ou le football européen. Seta, avec trois titres en préparation sur la 64 bits de Nintendo, affiche clairement ses prétentions. Il faudra attendre la version finale pour donner un avis définitif sur Saint Andrews, mais les jeux sur N64 sont encore si peu nombreux que l'on peut parier sur une très belle opération pour Seta.

Avant chaque trou, quelques informations utiles vous sont fournies.

En mode Novice, l'ordinateur vous conseille sur tout (force du vent, club, direction...).

Configurez votre propre joueur avant de rejoindre l'élite du golf professionnel.

La console vous indique la position des balles de vos concurrents.

Rev Limit

Après avoir bombardé des camps terroristes, rien ne vaut une petite balade en ville, à 300 km/h. Ça décontracte. C'est encore Seta qui se cache derrière ce jeu que l'on pourra peut-être bientôt qualifier de "Ridge Racer de la N64". Telle est en tout cas l'ambition de Rev Limit, la nouvelle simulation de course automobile de l'éditeur nippon.

Toute console qui se respecte se doit de posséder à sa sortie un titre de course automobile. C'est chose faite pour la N64.

NINTENDO 64

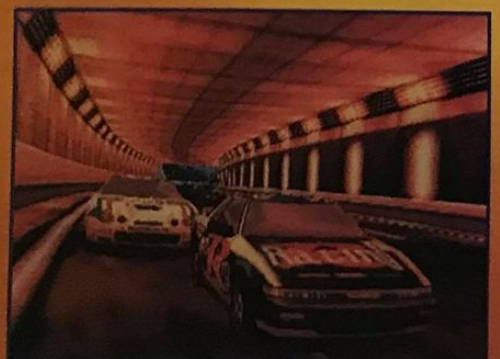
● Seta/N.C.

Rev Limit a reçu l'approbation de divers constructeurs pour offrir des voitures copies conformes de bolides réels. C'est ainsi que des sociétés comme Toyota, Nissan ou Honda ont autorisé Seta à reprendre des modèles qui concourent dans le championnat national de grand tourisme. Même les couleurs ont été reprises pour renforcer le réalisme visuel.

Techniquement, le jeu impressionne par la finesse de ses graphismes, la modélisation de ses décors et la fluidité de la 3D. Le jeu gère toute sorte de paramètres (poids, lumière, pneus, motorisation, effet cinétique, aspiration...). Bref, Seta a dû embaucher des physiciens pour programmer le jeu! Mais sans oublier d'épater les fans d'arcade. Le principe du jeu est d'ailleurs le même que celui de Ridge et autre Sega Rally, avec des Check Points pour le temps. La conduite s'assure avec le joystick analogique. Les angles de caméra renforcent encore plus le dynamisme du jeu. Attention, car les accidents sont nombreux. Fin du fin, les dommages sont aussi pris en compte: si vous accumulez trop de dégâts, la conduite de votre véhicule devient hasardeuse. Cet élément n'est pas souvent intégré par les éditeurs, mais Seta l'a fait! Si votre voiture est en piteux état, un petit tour au stand vous remettra sur pneus. Il vous sera en outre possible, au cours du championnat, d'équiper l'une des quatre voitures à votre disposition pour améliorer ses performances. Vous pourrez d'ailleurs sauvegarder votre voiture sur la carte mémoire. Un mode Replay permet en outre de revoir votre course en changeant les angles de retransmission à votre guise. La grande classe!

Rev Limit promet, et est une nouvelle preuve de la bonne forme actuelle de Seta sur N64.

Rev Limit regroupe ce qui se fait de mieux en matière de voitures de sport japonaises.



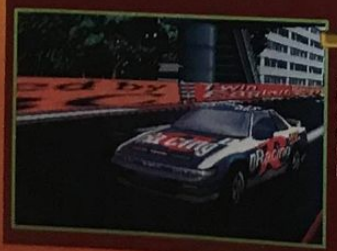
Rev Limit devrait proposer deux vues, comme c'est maintenant la coutume dans ce genre de jeu.

REV LIMIT EN 3 MODES

• Sprint Race: il vous faudra être le plus rapide au terme d'une course comprenant entre 3 et 10 tours de circuit. La technique de pilotage est primordiale.

• Race: c'est la course à proprement parler, avec entre 20 et 50 tours à accomplir. Là, les changements de pneus, le temps et une bonne stratégie d'arrêt au stand sont les clés de la victoire.

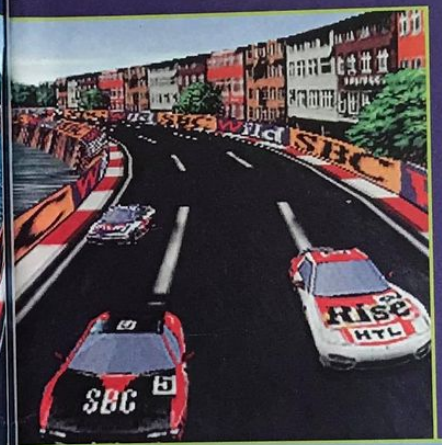
• 0-400/0-1000 Race: il s'agit d'être le plus rapide sur une distance de 400 ou de 1 000 m. Bonjour les draggsters!



La Silvia est, avec la Skyline de Nissan, la voiture de sport nippone la plus populaire.

La vitesse du jeu est dores et déjà très rapide. La N64 est vraiment très douée.

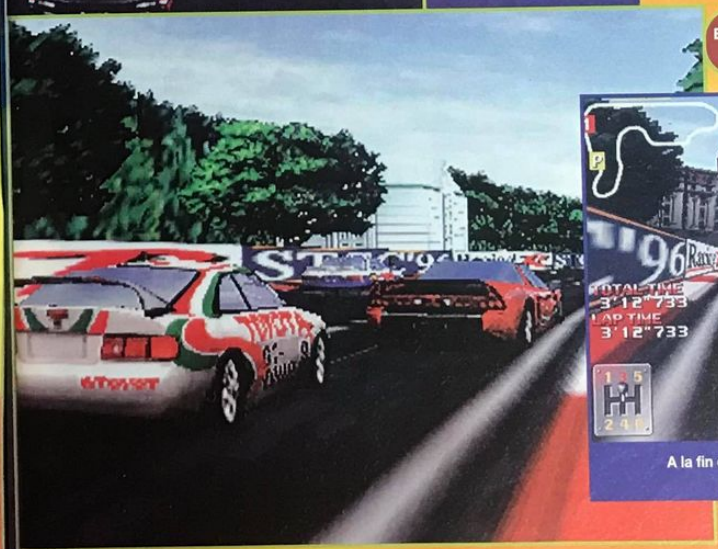
Le tableau de bord est très détaillé car le jeu intègre un nombre impressionnant de paramètres!



Rev Limit possède aussi ses tunnels, où le son devient plus sourd.

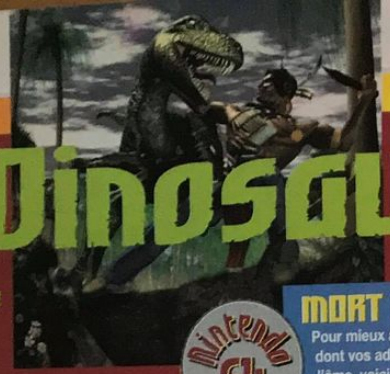
Les polygones ne se déforment pas en gros plan sur la N64.

En mode Training, promenez-vous dans ces paysages de rêve!



A la fin de chaque trou, le classement vous situe par rapport à vos concurrents.

Turok Dinosaur Hunter



Lors du salon de l'E³ de Los Angeles en mai dernier, Acclaim avait surpris tout le monde en présentant Turok Dinosaur Hunter, un Doom-like à la sauce Jurassic Park sur Nintendo 64. En ce mois d'octobre, le jeu est déjà bien avancé et on en sait un peu plus.

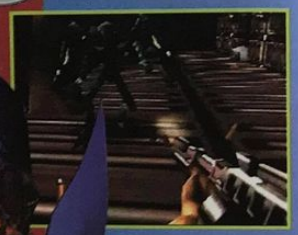
L'équipe d'Iguana, à qui l'on doit entre autres la série des NBA Jam, a décidé de frapper un grand coup. Turok Dinosaur Hunter est un Doom-like qui se déroule sur neuf niveaux différents. Des marécages à la jungle en passant par de vieux temples ou des labyrinthes futuristes, nul doute que votre sens de l'orientation va en prendre un coup au moral. Ce qui est intéressant, c'est que les phases de jeu qui se déroulent à l'extérieur, comme les marécages par exemple, offrent une totale liberté de mouvement au joueur. Il n'est plus limité par des murs ou des enceintes de bâtiment en tout genre. Libre à lui de se déplacer où bon lui semble. Bien évidemment, les lieux que vous allez visiter sont infestés de monstres plus agressifs les uns que les autres: dinosaures à l'appétit féroce, hommes des cavernes ou autres androïdes seront de la partie. Pour vous défendre, vous disposez d'un armement riche et varié: de la hache à l'arc en passant par le lance-grenade ou la mitraillette, vous ne manquerez de rien pour faire taire vos ennemis à jamais. Paix à leur âme.

NINTENDO 64

Acclaim/Fin 96

MORT EN DIRECT

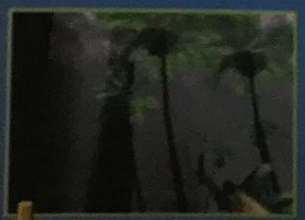
Pour mieux apprécier la façon dont vos adversaires rendent l'âme, voici une petite séquence de ce qui arrive à un ennemi qui a trop abusé de votre patience.



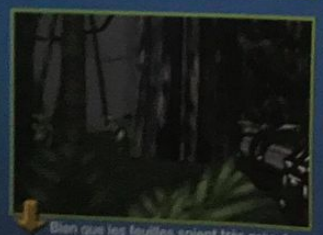
EFFETS SPECIAUX

L'équipe d'Iguana a su tirer parti de la puissance de la Nintendo 64 en matière d'effets spéciaux. Vous le remarquerez par vous-même, il n'y a pas de pixélisation quand on s'approche d'un objet ou d'un ennemi, la lumière varie en fonction de son placement par rapport au soleil et les effets de transparence, comme la brume, sont sublimes.

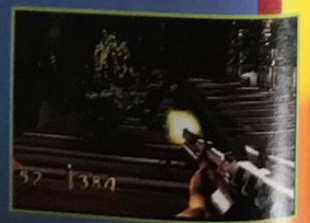
Lors des explosions, les décors s'enrichissent de nouvelles teintes.

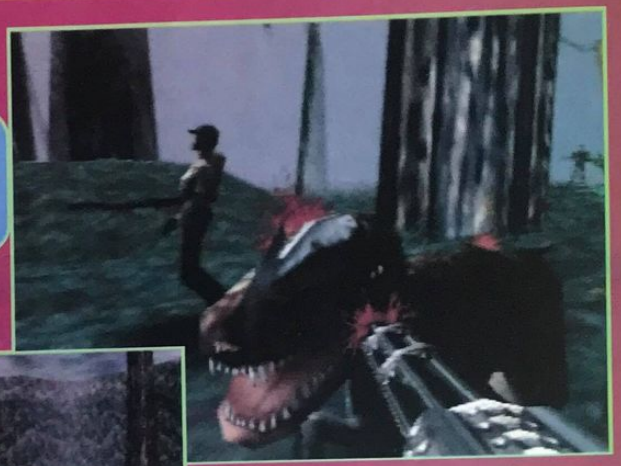


Lorsque l'on regarde en haut, il arrive que certaines feuilles cachent le soleil. Qu'à cela ne tienne, la feuille devient plus claire!

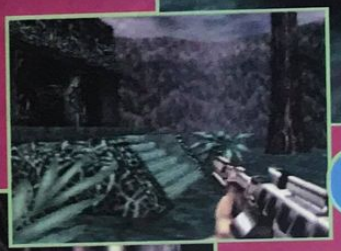


Bien que les feuilles soient très près de vous, vous remarquerez qu'il n'y a aucun effet de pixélisation.





Malgré la censure exercée par Nintendo, le sang coule à flots dans Turok Dinosaur Hunter. Gniark, gniark, gniark!



Avant de pénétrer dans le temple, prenez le temps d'admirer la qualité des effets de brume et des différentes textures.

Ce dinosaure n'est pas là pour rigoler: son sourire cache en fait une furieuse envie de vous croquer les côtes.

Une pauvre hache en silex contre ce monstre tout vêtu de muscles pour l'occasion... le combat peut paraître déséquilibré. Il l'est!

B.S.A. GAMES

Y'a plus cher mais c'est moins bien !

LES NOUVEAUTES SATURN ET PLAYSTATION AUX MEILLEURS PRIX !

PLAYSTATION ACCESSOIRES	
CONSOLE PAD+PAD	1 490 F
PAD ORIGINE	199 F
CARTE MEMOIRE	169 F
CABLE RGB	290 F
CABLE PINK	185 F
PAD ASCII	250 F
VOLANT+PEDALIER	490 F

JEUX PLAYSTATION	
FORMULA 1	349 F
TOMB RAIDER	349 F
MOTOR TOON 2	349 F
TOTAL NBA 96	349 F
ANDRETTI RACING97	349 F
PRIX CASSES	
TEKKEN 2	349 F
CRASH BANDICOOT	349 F
CHEEZY !	349 F
OVERBLOOD	349 F

SATURN ACCESSOIRES	
CONSOLE PAL+PAD	1 490 F
PAD ORIGINE	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
VIRTUAL STICK	260 F

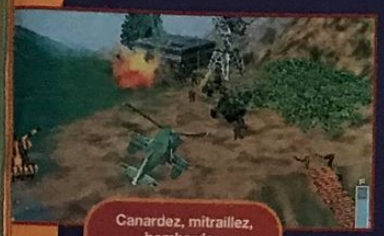
JEUX SATURN	
VIRTUAL FIGHTER KID	340 F
DISCWORLD	295 F
STORY OF THOR 2	360 F
ULTIMATE MK3	315 F
DISCOUNT	
ALIEN TRILOGY	369 F
DESTRUCTION DERBY	295 F
NIGHT + PAD	440 F
PANZER DRAGOON II	365 F
STREET FIGHTER ZERO II	360 F
FIGHTING VIPER	360 F
DARK STALKER	360 F
GUARDIAN HEROES	295 F
BUBBLE BUBBLE	275 F

POUR COMMANDER, FASTOCHE !

TEL : 80 74 06 83 - **FAX** : 80 73 48 94

B.S.A. GAMES - 12, BD GEORGES CLEMENCEAU - 21 000 DIJON

FRAIS DE PORT : 29 F TTC



Canardez, mitraillez, bombardez, le jeu est 100% action.

Wild Choppers

L'effet de brouillard permet de pallier les problèmes de clipping (l'apparition du décor par blocs).

La N64 manque de jeux d'action ou autres shoots? Qu'à cela ne tienne, Seta arrive pour y remédier avec un titre orienté 100% boum-boum! Fini les pachinkos ou autre majhong, cette fois, c'est d'hélicoptères et de terroristes qu'il s'agit! Pret pour le decollage?

NINTENDO 64

Seta/Automne 96

Seta, c'est un peu la bonne surprise sur N64. On n'avait pas vu l'éditeur japonais en si bonne forme depuis belle lurette! Il ne faut pas oublier que Seta est impliqué dans la N64 jusqu'au cou, si l'on peut dire, car la société est à l'origine de la carte d'arcade qui devrait sortir sous peu.
Dans Wild Choppers, vous êtes appelé à la rescousse pour neutraliser une organisation paramilitaire qui menace la sécurité de la Terre. O.K., le scénar n'est pas bien original, mais je ne vous sens pas trop philosophe dès qu'il s'agit de shooter à tour de bras...
Le jeu est entièrement en 3D, N64 oblige. Les décors sont à la hauteur de Pilotwings avec une multitude de détails au sol (arbres, bâtiments, véhicules, soldats...), et avec la pointe d'action qui manquait au titre de Nintendo en plus. Les graphismes mêlent astucieusement 2D et 3D. La 2D concerne la vue depuis le cockpit, la 3D celle de l'hélicoptère en vue extérieure. Pour vous diriger, vous aurez recours au fameux joystick analogique, qui vous permettra de vous déplacer où bon vous semble, un peu à la manière de Thunderhawk 2 sur Saturn et Playstation. Et en utilisant la croix de direction classique, il vous sera possible de changer d'altitude! En plus, les angles de caméra varient parfois pour vous donner le tournis! Le passage du canyon est grandiose! Bref, techniquement, Wild Choppers assure, et la Nintendo 64 nous fait une nouvelle fois la démonstration de ses potentiels énormes en matière de 3D!
Malgré le peu d'instruments présents sur votre tableau de bord – ce qui vous rappelle que vous jouez à un shoot –, le jeu gère une multitude d'effets réalistes: force du vent, comportement de l'hélico, lumière, bruit, intempéries...
Quatre théâtres d'opération ont été dévoilés pour l'instant, divisés en trois missions chacun. Chaque mission offre un paysage différent... Vous allez voir du pays! En outre, le jeu est pourvu d'un "cerveau", qui lui permet d'analyser en temps réel vos actions pour ajuster constamment le jeu à votre niveau. Enfin, les animations des véhicules ont été calquées sur la réalité. Ainsi, les huit hélicos disponibles ont des comportements, armes et performances différentes. Vous pouvez sauvegarder un Replay de votre mission, qui prend alors la place de la séquence de démo! Cool, non?
Les déçus de Pilotwings, en mal d'action et de destruction, vont certainement être ravis!

La multitude de détails sur le sol, dans le feu de l'action, renforce l'intérêt du jeu.

Attention, les munitions sont en nombre limité, il est vivement conseillé d'économiser vos missiles.

Nintendo line-up

La Nintendo 64 n'offre pas vraiment un catalogue de jeux important, mais la situation peut changer grâce à l'arrivée de nouveaux titres. Certains sont prévus pour la fin de l'année, d'autres pour le début de 1997. Et on peut espérer un rythme de sortie plus important dès ce mois-ci.

TETRISPHERE

NINTENDO/OCTOBRE

Le Tetris nouvelle génération, sauce 64, est arrivé! Vous pensiez impossible qu'un concept tel que celui de Tetris évolue encore? Quelle erreur! L'aire de jeu passe à la moulinette 3D et devient sphérique! Résultat?
On obtient un jeu qui confine parfois à la démence, et n'est pas sans rappeler le feu Rubik's Cube! Encore des nuits blanches en perspective...
Par ailleurs, Nintendo a annoncé la sortie en décembre des deux titres suivants: F-Zero 64 et Yoshi Island...

BUGGI BOGGI

ANGEL STUDIO-NINTENDO/N.C.

Buggi Boggi est un jeu encore bien mystérieux qui vous proposera de prendre les commandes de véhicules parfois très étranges dans une compétition pleine de bonus en tout genre. Développé dans les studios californiens d'Angel Studio, ce titre aurait reçu, dit-on, l'approbation du maître Miyamoto!
A suivre...

BATTLE CORPS

RARE-NINTENDO/FIN 96

Rare est très actif sur N64. Son Battle Corps se présente comme un jeu de destruction, mais sa finalité semble totalement échapper au public japonais, qui ne comprend pas vraiment le but du jeu. Un exemple parmi d'autres des difficultés rencontrées par la N64, qui s'appuie sur un catalogue très américain.

BOMBERMAN 64

HUDSON/DÉBUT 97

Voilà enfin la première illustration exclusive de Bomberman 64! Je vous avais annoncé un Bomberman en 3D, c'est chose faite! Hudson travaille comme un fou sur l'un des jeux les plus célèbres du monde des jeux vidéo. Le problème pour l'éditeur sera très certainement de concilier game-play et 3D car le génie de Bomberman réside avant tout dans un concept très simple, et non dans la beauté du décor ou de la réalisation.

HARVEST

RARE-NINTENDO/FIN 96

Harvest rappelle bon nombre de titres sortis sur Amiga (Midwinter, Hunter...). Bon, d'accord, c'est peut être un peu vieux jeu pour vous. Vous allez évoluer dans un monde en 3D avec pour objectif de vous infiltrer en territoire ennemi. Vos missions seront de plus en plus périlleuses, mais vous disposerez d'une panoplie d'armes et de véhicules très variée.

Dual Heroes

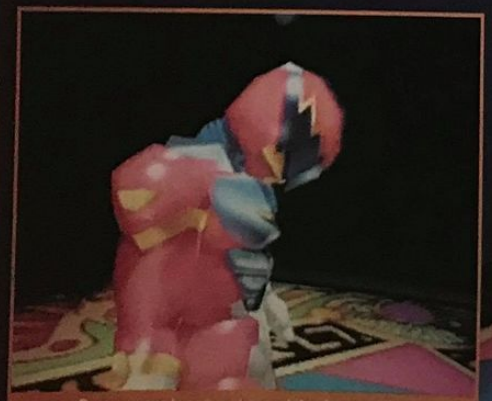
Ça y est! le premier jeu de combat sur la Nintendo 64 a vu le jour, ou plus précisement est en train de voir le jour! C'est Hudson qui s'y colle avec une cartouche qui devrait combler un vide important dans la ludothèque de la N64.

On attendait Capcom ou Namco, eh bien, non! C'est Hudson qui sortira très vraissemblablement le premier jeu de combat 3D de la 64 bits de Nintendo: Dual Heroes, qui met en scène des personnages dignes des comics américains (le héros fait penser à Judge Dredd). Le jeu n'en est qu'au début de son développement, et peu de chose sont encore définies, si ce n'est le design des personnages et certaines aires de combat. En gros, il vous faudra affronter une succession de combattants sur différentes planètes, dans un tournoi organisé pour des raisons restant à définir.
Le jeu utilise la Motion Capture pour les mouvements des personnages. A première vue, il ne devrait pas gérer de pouvoirs spéciaux type boule de feu ou rayon laser, mais on ne sait pas encore ce que va décider Hudson d'ici à 1997, quand le jeu devrait être lancé sur le marché. En tout cas, je vous ai dégoté les premières photos du jeu en exclusivité, bande de petits veinards! La baston 3D n'épargnera pas la Nintendo 64! Pour le moment, face à la Playstation ou à la Saturn, il est vrai que la machine fait figure de parent pauvre, surtout quand on connaît la vague de jeux de ce type sur les 32 bits. Gageons que la N64 rattrapera ce retard dès l'année prochaine!

Une souplesse de danseuse et une coiffure digne de Dragon Ball Z. La boucle est bouclée.

Ailes de mouche dans le dos et costume de Power Ranger pour ce combattant. Ils sont fous ces programmeurs ou quoi?

NINTENDO 64
Hudson/Début 97



Comme vous le pouvez le constater, les gros plans ne font l'objet d'aucune pixélisation.

Le jeu est encore très peu développé, et il n'est pas possible pour l'instant de jouer avec les personnages. On peut seulement les voir...

Reflets de lumière en direct, effets de brillance, rien n'arrête les programmeurs de Hudson !

Scoop

M2: Panasonic strikes back!

Oyez! Oyez! Vous êtes des fanas de la Playstation, Saturn et autre N64? Votre cœur balance entre toutes ces nouvelles machines? Vous venez juste de décider laquelle vous allez acheter?... Dans ce cas, les lignes qui suivent ne vous sont pas destinées, ou alors elles risquent de semer la confusion dans votre esprit! En effet, alors que tout le monde se focalise sur les 32 bits et la N64, la révolution se prépare au Japon, et s'apprête à éclater plus tôt que prévu! Elle s'appelle M2. Chronique d'un scoop.

Kagotani San

Longtemps espérée, longtemps repoussée, la M2 de Panasonic livre enfin une partie de ses secrets à votre serviteur, en exclusivité pour Consoles+. On vous l'a souvent annoncé mais, cette fois-ci, c'est enfin officiel: la machine est là et la situation du marché des consoles nouvelle génération va certainement s'en trouver profondément bouleversé! La toute jeune Panasonic Wondertainment répond à vos questions...

Panasonic Wondertainment

Tel le phoenix qui renaît de ses cendres, la nouvelle strucuture de Matsushita, PW, a été bâtie sur les ruines de 3DO Japan, dont l'aventure s'est terminée avec le rachat par Panasonic de la technologie dite M2 (pour la rondelette somme de 10 millions de dollars)! Wondertainment a vu le jour le 1er avril dernier et ce n'est pas une plaisanterie: près d'une quarantaine de personnes travaillent actuellement d'arrache-pied au devenir de ce qui sera très certainement l'un des produits vedettes de la marque, avec le DVD, cette année. La nouvelle branche de Matsushita conserve néanmoins des liens avec 3DO Company, qui devient ainsi éditeur mais aussi partenaire de la future console M2. Devenue 100% japonaise, la M2 Panasonic marque aussi l'arrêt pur et simple de la politique de 3DO Company qui consistait à autoriser la fabrication de la machine par plusieurs constructeurs différents.

Il n'y aura donc pas de M2 Goldstar ou Sanyo sur le marché, la console restant la propriété d'un seul et unique constructeur – ce qui devrait permet un meilleur contrôle du marché et de la stratégie commerciale.

Il faut montrer patte blanche pour passer cette entrée truffée de systèmes de protection!

La M2: un monstre dans les starting-blocks

La M2 est en quelque sorte une machine qui se situe un cran au-dessus de toutes les machines présentes en ce moment sur le marché, et ce, à tous les niveaux (graphismes, son, animation, puissance, potentiels...).
Basée initialement sur un Power PC 602, les besoins exprimés par les programmeurs en termes de puissance et de développement ont poussé Panasonic à revoir sa copie pour incorporer deux processeur Power PC 602 customisés. Pour mesurer la portée du travail réalisé par Panasonic, la M2 est souvent comparée à la carte Model 3 de Sega (VF3). En effet, si l'on compare les caractéristiques techniques des deux technologies, la M2 et le Model 3 sont de puissance comparable (Rom mise à part) et proposent les mêmes options techniques! La M2 intègre dans son processeur graphique (Graphic Engine) un décodeur MPEG 1, qui va permettre des effets encore jamais vus. Tout comme feu la Laser Active de Pioneer, la machine pourra mixer image MPEG avec des éléments de jeu (polygones). La partie de l'écran supérieure serait ainsi composée d'une animation MPEG alors que la partie inférieure serait réservée au jeu. Exemple: un avion (en MPEG) venant du loin pourra se transformer en polygones une fois dans l'aire de jeu. Ce système permet de réaliser des animations d'une beauté exceptionnelle. Du temps de la Laser Active, il ne s'agissait encore que de sprites. En outre, la M2 sera capable de proposer des jeux 3D en temps réel avec une qualité vidéo égale au VHS.
Alors que la Saturn excelle en termes de 2D et la Playstation en termes de 3D, la M2 met tout le monde d'accord: elle les gratte à l'arrivée! La 64 bits de Panasonic intègre 8 Mb de RAM (contre 4 pour la Saturn) et des performances 3D trois fois plus importantes que celles d'une Playstation pour la configuration des jeux.
La M2 proposera en plus un pad révolutionnaire incorporant une commande analogique, comme ceux de la N64 et de la Saturn, afin de mieux profiter de la 3D.

A nouvelle société, nouvel immeuble. Là, Panasonic a mis le paquet!

UN UP-GRADE INCERTAIN

Il faut savoir que les technologies de la 3DO et de la M2 sont tout à fait différentes et en aucun cas compatibles. Du coup, il sera impossible de faire tourner avec des jeux 3DO sur une M2. De même, on ne pourra pas jouer avec des jeux M2 sur 3DO, à moins que celle-ci soit boostée grâce à up-grade spécial. Il paraîtrait que 3DO Company aurait confié à Acclaim le soin de réaliser un up-grade suivant les schémas fournis par Panasonic... Rien n'est moins sûr.

Monsieur Hiroyuki Sakai, c'est un peu le monsieur M2 chez Wondertainment.

La jeune équipe de Wondertainment croit dur comme fer au succès de la M2.

Extrait de la démo M2, voilà un jeu qui pourrait bien rivaliser avec WipEout!

Des éditeurs y croient

Dans l'ensemble, on en sait encore peu, car Panasonic, souhaitant créer un effet de surprise, n'en a encore dévoilé quque le minimum... Cependant, la console ne devrait pas manquer de jeux. Le manque de soutien des gros éditeurs japonais avait signé la fin de la 3DO. Ces derniers n'ont jamais caché leur méfiance envers cette machine de conception américaine.

La démo de la M2 permet de se faire une idée des performances de la machine.

Panasonic a retenu la leçon. La société s'est assuré le soutien, entre autres, de Konami, Capcom, Warp (ce dernier travaillant au second volet de D, le très attendu D2 – cf. Hors Série Consoles+ de cet été). Cette ▶

Les performances de la M2 en matière de 3D en temps réel sont tout bonnement hallucinantes!

DEUX CPU POUR UN CONCERT HARMONIEUX

La présence de deux CPU soulève souvent des inconvénients, comme le retard de transmission des informations d'un CPU vers l'autre... Panasonic a résolu le problème en instituant un procédé de pipe-line. Rien à voir avec la Saturn, où les CPU fonctionnent de la même manière, en parallèle. Dans la M2, l'un des CPU est réservé aux graphismes (Graphic Engine) alors que le second est chargé des calculs. La puissance de l'ensemble permet d'afficher près d'un million de polygones par seconde. En termes de configuration de jeu, il faut bien entendu réviser ce nombre à la baisse: on devrait donc obtenir en moyenne de 330 000 à 500 000 polygones par seconde. Cela fait de 5500 à 8300 polygones par frame (en 60 Hz) soit près du triple d'une Playstation!

D2. La M2 est d'une puissance comparable à la carte Model 3 de Sega (VF3).

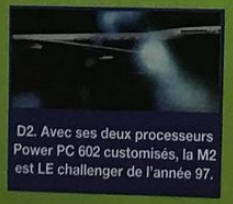
belle brochette d'éditeurs donne quelque idée de l'engouement suscité par la M2, qui devrait compter sur une dizaine de titres dès son lancement. De plus, la liste des éditeurs tiers semble extrêmement fournie: les rumeurs font état de près de deux cents sociétés, pour la plupart américaines et japonaises. Panasonic accorde des conditions avantageuses pour les plus créatifs, mais le géant japonais souhaite éviter l'écueil sur Playstation, et semble vouloir exercer un contrôle un peu accru sur les vraies intentions des développeurs afin de limiter le nombre de daubes sur sa console.
En matière d'arcade, Panasonic vient de passer des accords avec de grands éditeurs de cette industrie. A la manière des cartes System 11 et ST-V (sans oublier la carte Seta, conçue pour la N64), des cartes estampillées M2 ont été mises au point. Ainsi, Capcom et Konami ont déjà signé avec Panasonic pour développer des jeux d'arcade basés sur cette technologie. Ces cartes intègrent en fait une console M2 avec une RAM up-gradable (8 et 16 Mb pour le moment).

Une architecture largement evolutive

Certes, la M2 sera lancée sous l'étiquette "console de jeu", mais elle est bien plus que cela! En effet, Panasonic entend profiter de son expérience dans le domaine du multimédia pour en faire bénéficier son bébé. Ainsi, on peut déjà compter sur la sortie d'un modem quelques mois après le lancement de la machine. Mais ce n'est pas tout, car Panasonic, qui est un des concepteurs du DVD, pense pouvoir réaliser un lecteur de ce type pour la M2 dès que le produit sera assez bon marché. Petit rappel: le DVD est une nouvelle norme de CD-Rom qui va remplacer tout ce qui se fait pour l'instant (CD-Rom, Video-CD, LD...) aux performances impressionnantes (qualité, stockage, rapidité...), et ce grâce à la superposition de deux CD. On pourra faire tenir plus de quatre heures d'images vidéo de qualité LD sur un seul CD DVD! Et Panasonic compte bien répandre encore davantage la technologie M2. Matsushita étant LE géant de l'électronique japonaise et mondiale, un nombre impressionnant de produits sont susceptibles d'intégrer cette technologie. Par exemple, il serait possible de réaliser un navigateur automobile basé sur le chipset de la M2 (c'est-à-dire l'ensemble de ses microprocesseurs).

Les indiens sont sur le sentier de la guerre!

La M2 se positionne avant tout comme une console de jeu, et vise un public de joueurs que Panasonic a décomposé en trois groupes: les possesseurs de machines nouvelle génération qui veulent s'essayer à la M2, les fans d'arcade qui ne possèdent pas de nouvelles machines (mais seulement des 16 bits) et enfin les joueurs "potentiels", ceux qu'une console charmerait sufisamment pour qu'ils basculent dans le monde merveilleux des jeux vidéo.



D2. Avec ses deux processeurs Power PC 602 customisés, la M2 est LE challenger de l'année 97.

Si, d'un point de vue purement technique, le principal concurrent de Panasonic reste Sega avec son Model 3, son adversaire le plus direct d'un point de vue commercial est bel et bien Sony, qui s'est accaparé de larges parts de marché avec sa Playstation.

D2. Grâce au décodeur MPEG 1 intégré dans son processeur graphique, la M2 offrira de vrais films interactifs.

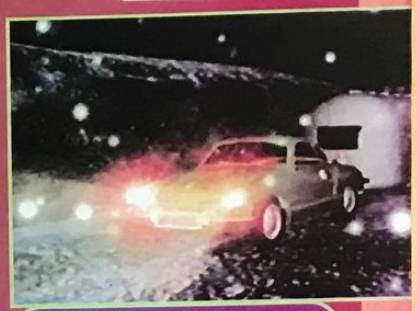
La surprise pourrait en outre venir de SNK, dont le projet 64 bits en Twin CPU Power PC commence à susciter un maximum d'effervescence, d'autant que sa sortie risque de coincider avec celle de la M2. Cela dit, le public visé par SNK est bien différent de celui des autres consoles.
La M2 devrait donc pointer le mystérieux bout de son nez dès cette fin d'année et peut-être même lors du prochain salon E3 de Tokyo. Son design est déjà décidé, et ne devrait pas être révolutionnaire.
Le prix de la machine devrait être largement inférieur à celui de la Saturn (2 250 francs) et de la Playstation (2 000 francs) lors de son lancement au pays du Soleil-Levant: aux alentours de 1 500 francs. Les jeux seront vendus au même prix que ceux des concurrents et seront spécifiques à un marché (Japon, Etats-Unis, Europe).
La machine devrait être commercialisée au début de l'année prochaine, même si certaines rumeurs l'annoncent déjà pour la fin de l'année au Japon. Près de 1,5 à 2 millions de machines seront lancées sur le marché japonais pour la première année. Panasonic espère ainsi occuper dès le lancement de 10 à 15% du marché nippon.
La révolution vidéoludique est en marche. Foi de Kagotani San, je reste sur le qui-vive pour vous tenir au courant de ce qui pourrait être LE plus gros évènement de l'année!

Die Katze von Shrödinger

PLAYSTATION

Takara/Fin 96

Je vous en parlais en exclusivité dès le mois de juin dans le Consoles+ n° 55. Eh bien, chose promise chose due, voilà les toutes nouvelles photos du Role Playing Game de Takara sur Playstation.



L'introduction vous plonge immédiatement dans l'ambiance du jeu.

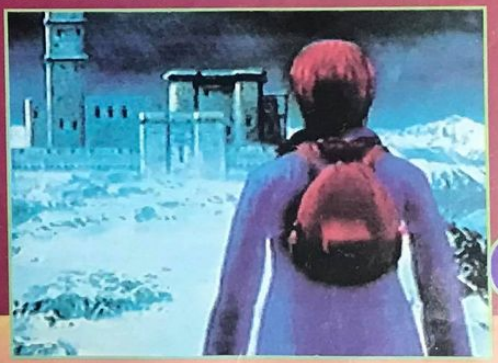
De jeu se présente comme un Role Playing Game en 3D où il vous faudra déjouer les plans maléfiques d'un démon, sorte de savant fou du nom de Saint German (et âgé de 286 ans), en voyageant dans le temps. Vous incarnerez une jeune fille (ce n'est pas courant!) nommée Ailice, de 16 ans. Votre guide sera un chat (Katze en allemand), et vous pourrez évoluer dans des environnements divers. Ainsi, dûment vêtue d'une combinaison adéquate, Ailice pourra plonger sous l'eau. La 3D est pour le moment de fort belle facture avec un mapping très réaliste. La recherche d'objets sera une des clés de votre réussite. L'interface est très simple d'utilisation. Cela permet au débutant de se familiariser avec le genre du RPG. Cependant, le scénario et la quête sont suffisamment corsés pour que le vétéran s'y retrouve. Vous pourrez voir votre personnage sous tous les angles et aussi le vêtir et l'équiper à loisir. A noter que vous pourrez gérer chacune des mains en leur attribuant un objet ou bien un équipement. Au début du jeu, il vous sera possible d'admirer une introduction en images de synthèse très belle et qui a le mérite de vous plonger tout de suite dans le vif du sujet.

Vous entrez dans le château de Saint German... Tiens? Aurait-il une parenté avec le PSG?

Certes, le jeu est loin d'être fini, mais Takara fait des efforts évidents pour ne pas se cantonner à un seul genre avec son jeu vedette Toshinden. Après le jeu de combat 3D, la course automobile 3D, le jeu de plates-formes et le jeu de plateau, c'est au tour du RPG de faire son entrée dans le monde magique de Takara. Une dernière précision: le jeu gère le temps. En fonction de vos actions et du temps mis à les accomplir, le jeu vous enverra dans une direction ou une autre.

Les objets et leur utilisation sont prédominants ici.

La phase de quête se déroule en 3D. Admirez les textures du mur.



Pourrez vous aider Ailice à sauver son monde des forces du mal?

Bastard!!

C'un des mangas les plus populaires au Japon fait son retour dans le monde du jeu vidéo. Après un passage sur SFC – à oublier –, c'est sur Playstation qu'il revient, et avec un concept en béton!

PLAYSTATION

Seta/Automne

Bastard!! a été publié au Japon pour la première fois en 1987. Se déroulant dans un univers d'heroïc-fantasy, il décrit sur les seize volumes déjà sortis le combat d'un groupe de combattants aux pouvoirs fantastiques contre les forces du Mal qui se déchaînent sur la pauvre Terre. L'auteur, Kazushi Hagiwara, a développé un scénario franchement blasphématoire, puisque les forces du Mal ne sont autres que Dieu et ses anges! L'histoire est extrêmement complexe, et le dessin d'une rare beauté.
Et vous pouvez sortir le champagne: Glénat a eu la très bonne idée de le sortir en version française (cf. encadré)!
Le jeu est un Role Playing Game/simulation, en 3D pour la partie quête, avec une modélisation et un mapping de bonne facture. Les combats se déroulent un peu comme dans Ogre Battle. Vous devrez composer votre équipe en disposant vos personnages sur un échiquier en prenant en compte les forces et les faiblesses de chacun. Ainsi, certains sont plus vunérables en première ligne, d'autres, qui ne maîtrisent que la magie, doivent bénéficier d'une protection accrue. Quelque vingt-cinq personnages pourront se joindre à vous. L'histoire restitue fidèlement la trame du manga, avec une fin aménagée pour le jeu, pour l'instant tenue secrète. Tous les protagonistes sont présents, et leurs coups spéciaux et attaques ont été conservés dans l'esprit du manga. D'ailleurs, la partie combat est une débauche d'effets spéciaux incroyables! On n'avait jamais rien vu d'aussi beau sur Playstation!
Les fans de "Bastard!!" vont être aux anges! L'arrivée des 32 bits a enfin permis à Seta de réaliser un jeu digne de l'œuvre de Kazushi Hagiwara.

Charismatique comme pas deux, le héros tient de l'ange et du démon.

Avec les sphères de couleur, ramassez des pouvoirs élémentaires.

On n'avait jamais rien vu d'aussi beau en matière d'effets spéciaux.

Une équipe bien composée, c'est déjà une partie de la victoire acquise.

Bastard!! sur Playstation, c'est plus de 150 pouvoirs magiques!

L'auteur du manga a travaillé avec l'équipe de Seta, et cela se voit.

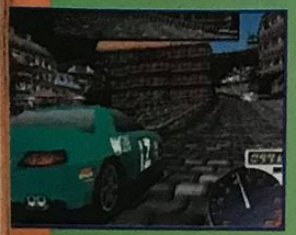
"BASTARD!!", CE MANGA

Si le jeu est prévu pour dans deux, trois mois, le manga, lui, est déjà là! C'est Glénat qui publie le premier volume en version française de ce splendide manga, dessiné par Kazushi Hagiwara. "Bastard!!" n'est toujours pas terminé au Japon, où une quinzaine de volumes ont déjà été publiés. C'est dans un monde d'heroïc-fantasy que Dark Schneider, le héros, évolue. C'est un démon qui, après quelques petits problèmes, se retrouve du côté des humains. Il va affronter ses anciens généraux, puis s'opposer carrément aux dieux! De l'épisodes 7 à 11, il vit une période apocalyptique: c'est la fin du monde, les anges descendent sur Terre, et ce ne sont pas des rigolos...
L'histoire prend un tour beaucoup plus sérieux. Mais, comme vous allez le découvrir si vous lisez le premier manga, Dark Schneider est avant tout un joyeux drille, qui bave à la seule idée de réduire la Terre en esclavage pour se constituer un gigantesque harem. Le manga est violent, les combattants sont armés d'épées gigantesques – et forcément, ça tranche! –, mais les amateurs de magie seront comblés car les maîtres des arcanes sont aussi légion. Regorgeant de combats titanesques, "Bastard!!" est un manga passionnant.

Dark Schneider a un côté branché qui lui confère une allure hiératique.

Yoko est la seule qui puisse "contrôler" Dark.

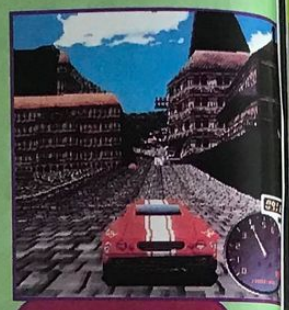
New Ridge Racer



Il en va des rituels (Noël, le beaujolais nouveau ou les vacances d'été) comme des jeux fétiches, aux suites multiples. Ainsi, Namco édite un Tekken et un Ridge Racer par an. Si, pour Tekken, l'arrivée de Sega avec ses poids lourds a perturbé le rythme de production de Namco, du côté des courses de voitures, l'éditeur revient cette année avec un nouveau Ridge Racer.

Présenté au Japon sous l'appellation de "nouveau jeu de course" par Namco, le jeu est communément désigné sous le titre de New Ridge Racer. En fait, aucun nom définitif n'a encore été attribué au jeu, car il se pourrait qu'il marque une totale rupture avec la série des Ridge Racer tant son concept a évolué depuis le premier volet.
Un jeu de course automobile reste un jeu de course, mais cette fois-ci, Namco a incorporé une dimension RPG! Eh oui! Vous commencerez comme pilote débutant et devrez concourir dans des courses amateurs nommées Local Races. Puis, au gré de vos performances, vous accéderez aux courses plus professionnelles, jusqu'aux Grands Prix. A chaque victoire, vous vous verrez gratifié d'une classe supplémentaire. Arrivé au stade de la classe 5, vous aurez enfin accès aux fameux Grands Prix. En tout, le jeu vous vous proposera de parcourir quatre circuits différents. Durant les courses, vous serez opposé à huit voitures. Mais il se peut bien que le nombre de concurrents augmente, surtout avec les voitures des boss. A ce sujet, espérons que la Devil Car et la Angel seront de retour, à moins que de nouveaux monstres du bitume fassent leur premiers tours de piste dans cette nouvelle mouture de Ridge Racer. Par rapport aux deux volets précédents, ce "nouveau jeu de course" automobile se démarque par la présence d'éléments novateurs. En effet, il ne suffira plus de rouler à fond la caisse pour semer les autres bolides. Il faudra gérer au mieux la boîte de vitesses afin de conserver une vitesse optimale durant la course. De plus, le relief est un facteur important de New Ridge Racer. Les côtes à 45° sont légion, et il faudra penser à rétrograder pour les aborder. Bien sûr, il ne faut pas oublier que l'heure tourne, et il s'agit toujours d'atteindre les Check Points à temps pour ne pas voir s'afficher le Game Over fatal. Namco a ainsi totalement revu sa copie, avec de nouveaux graphismes et une ambiance sonore révisée. Il reste peu de chose des volets précédents, excepté le rétroviseur. Même les instruments à l'écran ont été modifiés. A se demander si les joueurs n'ont pas réservé un accueil plutôt tiède au Ridge Racer Revolution... Le jeu proposera aussi des films en images de synthèse de Ridge 1 et 2. On aura le choix entre deux modes classiques: le Grand Prix et le Time Attack. New Ridge Racer marque la fin d'une traversée du désert tant les jeux de course dignes de la Playstation se faisaient rares. Namco se rappelle à vous, et ne va pas vous priver d'une série qui a fait les belles heures de la 32 bits de Sony.

PLAYSTATION
● Namco/Fin 96

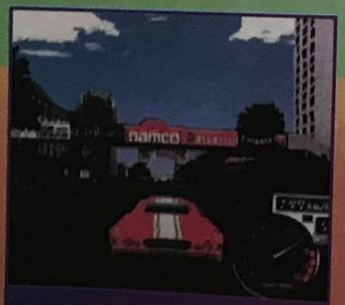


Le jeu propose plusieurs types de revêtement pour la route.

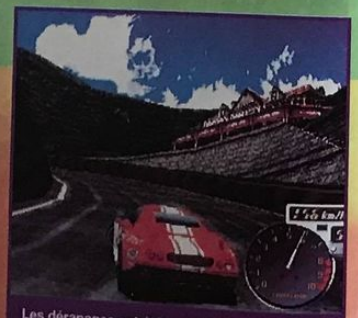
Eh oui! Cette fois, les fous du volant vont sévir en plein Paris!

Le jeu propose près de quatre circuits différents. De quoi se mettre sous les roues...

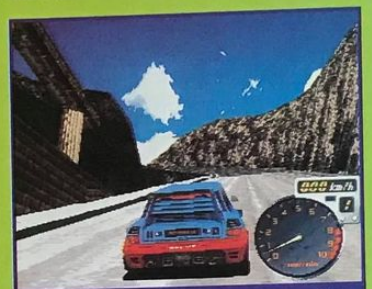
A nouveau Ridge, nouvelles voitures, nouvelle formule!



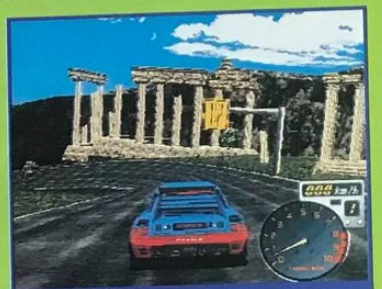
Le jeu en est seulement à 30% de développement.



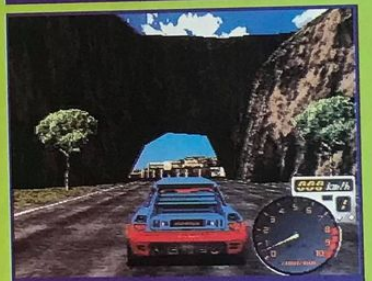
Les dérapages ont été modifiés pour devenir un peu plus réalistes.



Les nouvelles voitures s'inspirent largement des anciennes turbos: ici la R5 Turbo.

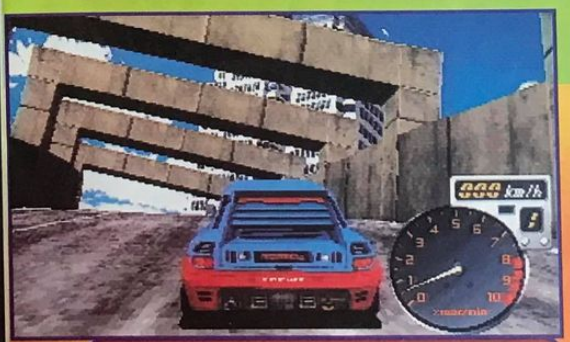


La Grèce, ses monuments, son soleil, ses Grecques...

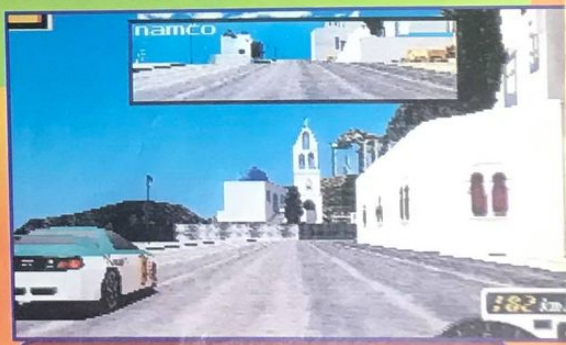


Les paysages sont toujours aussi bien modélisés. La magie Ridge Racer?

Cette fois, le relief est bien plus accentué que dans les Ridge précédents.

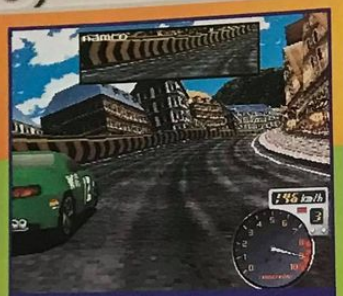


Le circuit citadin rappelle un peu plus les origines de Ridge Racer.



Le rétroviseur a été conservé, et il faudra surveiller ses arrières.

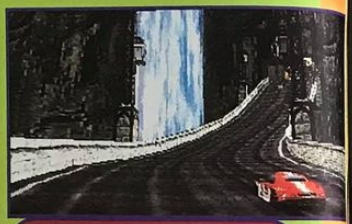
Les autes voitures restent dans l'esprit de la série de Namco.



La Devil Car et l'Angel Car seront-elles de la partie?

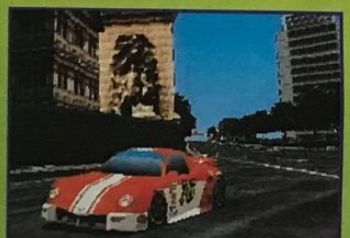
La vitesse est encore l'un des points forts du jeu.

Des compétitions locales aux courses pro, vous allez devoir démontrer vos talents.



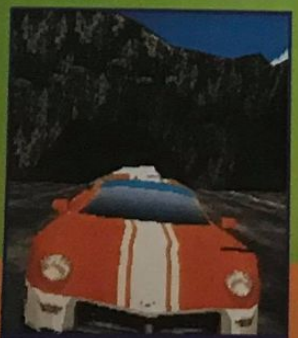
Il faudra rétrograder pour attaquer cette pente. La gestion de la boîte de vitesse est vitale pour gagner.

Le jeu devrait encore subir beaucoup de changements jusqu'à sa sortie.

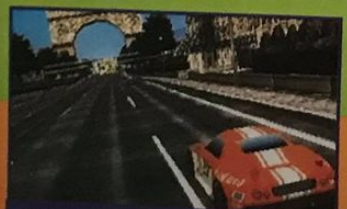


Le Replay est toujours présent, pour rediffuser vos exploits de pilote.

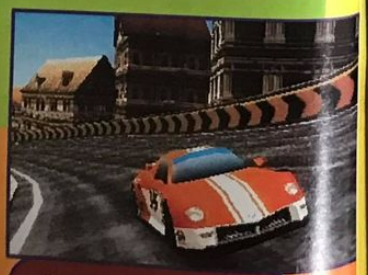
Namco apporte encore à la machine de Sony les jeux clés au succès de la Playstation.



Rien n'a encore été dévoilé sur la musique. Techno? classique? salsa? Mystère...



Au bout des Champs-Elysees, le fameux Check Point et ses précieuses secondes.



Que cache ce cru RR 96? Pour le savoir, il faudra attendre encore un peu, peut-être jusqu'à l'E³ de Tokyo.

REALITE VIRTUELLE.

PRO·PINBALL

UN RÉALISME ÉTONNANT : 3 FLIPS, 2 RAMPES, DES LOOPS, TARGETS, AIMANTS, LUMIÈRES, POPPERS, RAILS, BUMPERS...

20 MORCEAUX DE PUR ROCK

100 SÉQUENCES EN 3D

PLUSIEURS DIZAINES DE MODES DE JEU POUR UNE DURÉE DE VIE EXCEPTIONNELLE !

SEGA SATURN

empire INTERACTIVE

PlayStation

Ubi Soft

and PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises. ©1996 EMPIRE INTERACTIVE. Tous droits réservés.

Master of Monsters

Quest et Sega révolutionnèrent le monde du Role Playing Game avec des jeux de légende: Ogre Battle, Tactics Ogre, Shining Force. Le mouvement est lancé, et le public en redemande! Toshiba Emi veut frapper un grand coup. Son fer de lance: Master of Monsters...

Dans un monde teinté d'heroïc-fantasy, le scénario de Master of Monsters oppose les forces du Mal et les forces du Bien. Comme dans toute histoire de ce genre, vous retrouverez combattants, magiciens, dragons, warlocks... bref, la parfaite panoplie du petit joueur de Dungeon, mais avec des classes de personnages en plus, spécifiques au Japon. Plus de cent trente classes de personnages vous attendent ainsi, dans un jeu immense. Deux modes sont proposés. Le premier permet de jouer uniquement en remplissant les missions, sans le support du scénario. Dans ce cas, le jeu est réduit à une vingtaine de missions. Dans le second, le mode Scénario, vous accéderez en tout à une trentaine de missions. Enfin, pour rallonger la durée de vie, il vous est même possible d'éditer vos propres missions! La réalisation paraît de bonne facture, avec des graphismes extrêmement fins. A croire que Toshiba a utilisé le mode haute définition de la Saturn. De plus, le jeu intègre une très belle introduction en images de synthèse. Vous déplacez des unités sur une carte. Le jeu se déroule par tours. Au cours des combats, les deux unités ennemies apparaissent en plein écran. La magie tient un rôle essentiel lors de ces confrontations et, graphiquement, on a droit à un spectacle grandiose, servi par un fond sonore très bien adapté. Au début du jeu, vous avez le choix entre six "Masters" possédant chacun des capacités différentes: Necromancer, Fortuner, Shadow Master, Warlock, Summoner, Justice. Master of Monsters a déjà été édité il y a plus d'un an par Systemsoft, mais sur PC98. Toshiba Emi lui a fait subir un lifting régénérant et une remise à jour technique très convaincante. Master of Monsters sur Saturn sera le plus sérieux concurrent des deux titres légendaires que sont Ogre Battle et Tactics Ogre, prévus tous les deux pour la fin de l'année (respectivement septembre et novembre)...

SATURN

● Toshiba Emi/25 octobre

MAGIE À L'HONNEUR

Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, Master of Monsters propose des sorts de magie de toute beauté. La Saturn se voit dotée là d'un jeu haut en couleur, avec des effets de transparence pour chaque combat.

Le rendu des vitraux est saisissant de réalisme: les effets lumineux sont travaillés au millimètre...

Et dites-vous bien que les couleurs sont en mouvement! En voilà une magie qu'elle est belle!

Lors des phases de combat, il est possible d'user de sorts de magie contre ses adversaires.

Les effets de transparence font oublier la qualité assez pauvre de certains décors.

Notre équipe de guerriers vient de faire appel à une magie très spéciale. Malheur à celui qui recevra cette lune sur le crâne!

Une fontaine de feu: certains sorts de magie jaillissent littéralement du personnage qui les lance, pour se diriger vers l'adversaire.

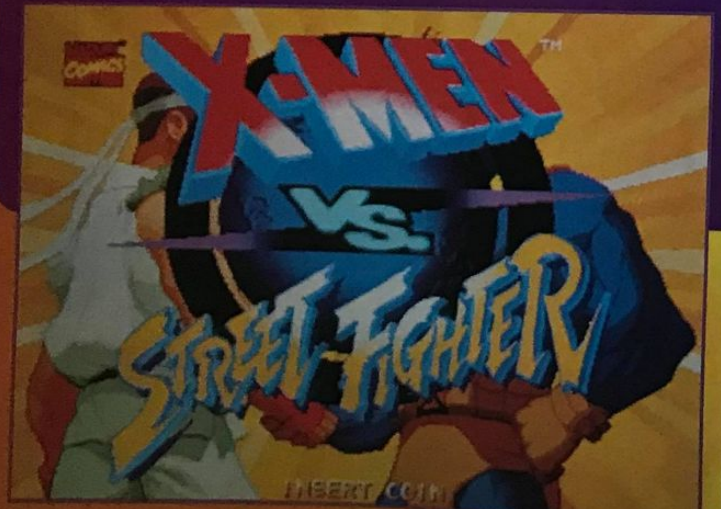
La violence des combats peut soudain faire place au romantisme le plus échevelé!

ARCADE
Capcom/Septembre

X-Men vs Street Fighter

Un peu de silence, s'il vous plait. CE jeu ultime de Capcom a vu le jour! Vous êtes fan des X-Men ou de Street Fighter Alpha 2? Pas de problème, vous allez pouvoir bastonner tout ce beau petit monde en même temps!

Quand les X-Men font une intrusion dans le monde de Street Fighter, cela donne un résultat exceptionnel. Sorte de King of Fighter non avoué de la part de Capcom, il permet à dix-sept personnages tirés des deux sagas de se rencontrer pour déterminer qui est vraiment le plus fort. Si, du côté de Street Fighter, les visages sont connus (Ryu, Ken Chung Lee, Nash, Dalshim, Zangief, Vega, Gouki), ceux des X-Men font apparaître des nouveaux (Cyclops, Storm, Wolverine, Rogue, Gambit, Sabretooth, Juggernaut, Magneto, Apocalypse). Le système de jeu intègre le concept d'équipe (à deux contre deux). Ce système permet de changer de personnage en cours de combat si vous ne vous sentez pas de poids face à l'adversaire (Variable Attack). Vous pouvez aussi gérer le second personnage pour votre défense (Variable Counter) ou bien commander une attaque générale (Variable Combinaison), et les quatre héros viennent se bastonner en même temps sur deux plans différents dans le plus grand désordre! Le système de garde a été boosté et on est carrément par terre quand on voit Ryu retourner le rayon ultime de Cyclops, qui s'en prend du coup plein la figure! Autrement, le système de jeu reste identique aux précédentes productions maison (X-Men, Street Fighter Alpha 2...) avec ses jauges, ses combinaisons et tout le tralala... La réalisation est évidemment sans faille, l'ambiance sonore soutenue et les nouveaux coups spéciaux sont grandioses. Bref, vous l'aurez compris, Capcom signe son grand retour, et nous permet de constater que la 2D est loin d'être morte!



Cyclops met sa pâtée à la douce Cammy, si fragile, si vulnérable...

La carte CP3 permet des animations et graphismes jamais vus!

Ken met un point d'honneur à prouver la supériorité des Street Fighters.

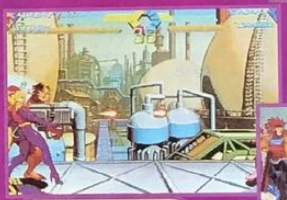
Rogue est une nouvelle recrue et Gouki semble en faire les frais.

Le système de Combos n'a pas été oublié et il est possible d'enchaîner coups de poing et coups spéciaux.

Dalshim fait feu de toute flamme. Juggernaut est en train d'en faire les frais. Ça chauffe dur!

Il est possible d'incarner les boss sans aucune manipulation spéciale. Magneto est celui qu'on trouvait dans le jeu X-Men.

Les membres de l'équipe X-Men ont des coups spéciaux plus "modernes" que ceux des Street Fighters.



Les boules de feu sont l'arme idéale pour atteindre les adversaires se trouvant à l'autre bout de l'écran.

Avant de commencer un combat en équipe, il faut choisir ses personnages. Un choix correct rime souvent avec victoire.

Non, ceci n'est pas une accolade et il fait mauvais rester coincé dans les bras d'un des X-Men.

Le système de combat en équipe est une idée originale qui permet une multitude de coups et des stratégies d'attaque dignes d'un général de guerre.

Dépêche-toi de t'abonner à CONSOLES + avant l'augmentation

STOP

Tu recevras 11 numéros dont 2 gratuits + 1 manette au choix

pour

288 F SEULEMENT

SEGA SATURN SV 460

SONY PLAYSTATION SV 1102

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** soit 11 numéros dont 2 gratuits.

❑ Je choisis de recevoir la manette SV 1102 Sony Playstation, je règle **288 F** au lieu de ~~551 F~~ soit **263 F d'économie**.

❑ Je choisis de recevoir la manette SV 460 Sega Saturn, je règle **288 F** au lieu de ~~521 F~~ soit **233 F d'économie**.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Je recevrai la manette dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement..

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋

Signature obligatoire :

E 58

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F, la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 32 F

GAGNE ton ticket de métro manga et des albums d'Akira

SÉRIE LIMITÉE ET NUMÉROTÉE INÉDITE

LES LOTS

200 TICKETS RATP COLLECTOR • 100 BANDES DESSINEES AKIRA

DU 1ER AU 3E PRIX

1 ticket RATP / Manga numéroté et son bracelet la série complète de la BD Akira (14 tomes)

DU 4E AU 61E PRIX

1 ticket RATP / Manga numéroté et son bracelet le tome 1 de la bande dessinée Akira

DU 62E AU 200E PRIX

1 ticket RATP / Manga numéroté et son bracelet

LES QUESTIONS

N°1 QU'EST CE QU'AKIRA ?

a) une centrale nucléaire
b) un mutant issu d'expériences biochimiques
c) le nom de la bande d'amis de Kanéda.

N°2 LE TICKET VERT PERMET DE VOYAGER DANS

a) les bus et les trains SNCF banlieue uniquement
b) les bus, le métro et le RER
c) le RER et le métro seulement

N°3 QUI TE DÉVOILE CHAQUE MOIS DANS CONSOLES + LES NOUVEAUTÉS MANGAS ?

a) Pandouille la fripouille
b) Niiico le costooo
c) Spy l'accroc de la Kro

POUR PARTICIPER

Joue en direct par téléphone : compose le 36.68.11.41*

ou sur internet : cogne
http://www.freemen.com/consoles+

Si tu n'es pas connecté ou si tu n'as pas de téléphone (la bonne blague...) t'es un cyber kéké ! Alors tu peux toujours envoyer tes réponses sur carte postale (mais c'est plus long, dépassé et ça use de l'encre) en indiquant tes nom, prénom et adresse à : CONSOLES +, Concours RATP-GLENAT, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

* le 08.36.68.11.41 à partir du 18 octobre, nouvelle numérotation oblige !

Extrait du règlement
La RATP, CONSOLES + et les éditions GLENAT organisent un concours du 27/09/96 au 15/11/96 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 200 tickets RATP " Akira " et de 100 bandes dessinées Akira. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement complet est déposé en l'étude Simonin & Conti et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, service marketing, 150 rue Galliéni, 92514 Paris Cedex.

RATP

Glénat

36 68 : 2,23 F/minute

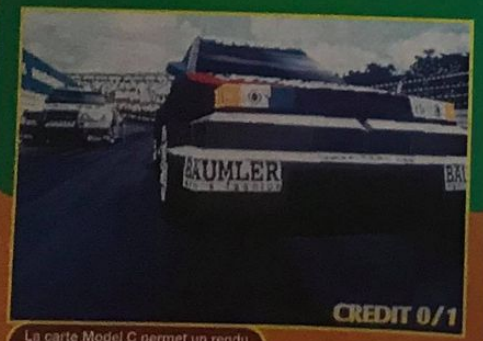
L'AM Annex sur les chapeaux de roue

Ce n'est pas tous les jours qu'un nouvel AM est crée au sein de Sega. Ces unités comprenant jusqu'à plusieurs centaines de personnes sont le fer de lance du herisson dans le monde de l'arcade. Les AM (Amusement) sont des centres de recherche et développement, mais aussi des équipes chargées de réaliser des jeux d'arcade, voire des titres pour la Saturn.

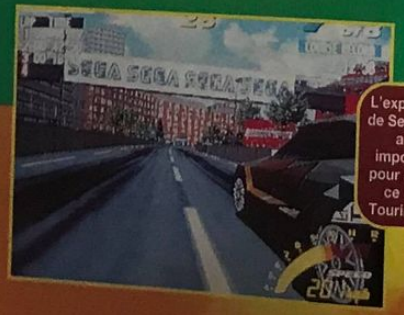
Fraîchement diplômé d'une célèbre université d'art japonaise (Nipon University of Art), Mizuguchi est entré chez Sega en 1990. La position de challenger occupée par Sega a motivé le choix de cet étudiant, qui cherchait un cadre souple et dynamique. Ses premiers travaux furent consacrés à la réalisation de films en images de synthèse pour des parcs d'attractions. Mais sa passion pour le sport automobile et la techno l'oriente rapidement vers d'autres projets... Autrefois inconnu, l'AM3 a émergé grâce au travail de Tetsuya Mizuguchi et de ses collaborateurs. En quête de meilleures conditions pour pouvoir laisser libre cours à sa créativité, Mizuguchi s'est mis d'accord avec l'AM3 et le directeur des AM, Higashi Suzuki, pour se séparer et créer un nouvel AM au sein de Sega. Constitué au départ d'une équipe de six programmeurs et graphistes (ayant tous travaillé sur Sega Rally), l'AM Annex a rapidement embauché des personnes provenant de sections diverses de Sega pour atteindre un total d'une quinzaine de membres. Tout ce beau monde travaille sur Sega Touring Car, et l'AM Annex table sur une production annuelle d'environ deux à trois jeux. Mizuguchi ne souhaite pas s'entourer d'une équipe plus importante qui, selon lui, nuirait à la créativité. L'effectif modeste permet des conditions de travail meilleures. L'ambiance est bien plus conviviale. Il veut réaliser les jeux dont il rêve et non ceux dictés par des impératifs commerciaux. Bien sûr, l'AM Annex est tenu à une obligation de résultat pour être rentable, mais, entouré de gens créatifs, Mizuguchi pense être à même d'offrir des produits d'une finition jamais atteinte. Touring Car en est la preuve.

Sega Touring Car

Il aura fallu des années à Mizuguchi pour réaliser ce projet, qui lui tenait à cœur avant même son arrivée chez Sega. Basé sur une carte Model 2C, le jeu se présente comme un Daytona puissance 1000. Les stands ont même été rajoutés pour le fun. A ce propos, les mécaniciens ont bénéficié du procédé de Motion Capture avec une gestion aléatoire de leurs comportements, si bien que chaque mécanicien ne finit pas en même temps. Trois courses sont au programme, et une course secrète devrait être incluse. Les quatre voitures proposées sont conformes à la réalité, grâce au soutien des constructeurs automobiles et des sponsors. De même, le comportement des véhicules est hyperréaliste. A ce titre, l'expérience et la méthode de travail acquises avec Sega Rally ont été précieuses, mais il a fallu réécrire tous les programmes, car les exigences techniques de Sega Touring étaient trop élevées. Sega a même loué une Toyota MR2, qui présente des réactions équilibrées, version course pour analyser les comportements routiers de base.



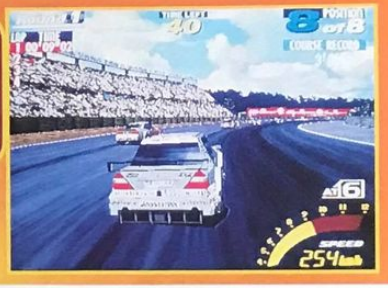
La carte Model C permet un rendu encore jamais atteint en arcade.



L'expérience de Sega Rally a été importante pour réaliser ce Sega Touring Car.

Tetsuya Mizuguchi, le cerveau de L'AM Annex, fait la pluie et le beau temps des jeux de sport automobile. Il a déjà signé Sega Rally et ManX TT.

Passez les fameux Check Points permet de grapiller quelques précieuses secondes



Le jeu intègre un grand nombre de paramètres de course, comme l'usure des pneus.

Un mode Time Attack permet au joueurs confirmés de prouver leur habileté.

Sega Rally Championship 2: Welcome to the Next Level

Le projet de Sega Rally 2 est actuellement en cours d'étude. Selon Mizuguchi, ce nouveau volet se doit d'apporter une réelle révolution par rapport au premier. Aussi, la carte Model 3 est tout indiquée. Mais si un esthétisme extrêmement poussé enchantera les joueurs, le game-play doit également évoluer. Il faudra donc éviter de céder à la facilité qui consiste à se reposer entièrement sur les qualités et les potentialités offertes par le hardware, sans repenser le jeu en profondeur. Pour développer des titres de qualité sur la carte Model 2, les programmeurs avaient sans cesse recours à des ruses et des subtilités ingénieuses. Par exemple, dans Sega Rally ou Sega Touring, le mapping est factice! Explication. Les designers ont modélisé les voitures de telle façon qu'en coloriant chaque facette, on obtienne une impression de mapping. Même chose pour les dégradés de couleurs! On comprend dès lors le travail titanesque abattu par les équipes de développement au sein des AM. La Model 2C soulage les designers au niveau des dégradés. Une fois terminé Sega Touring, l'équipe de Mizuguchi partira sillonner les quatre coins du monde en quête de nouveaux paysages pour Sega Rally 2. On sait déjà que le jeu proposera des accidents réalistes, ainsi qu'une gestion de revêtement plus poussée. D'ici là, comptez bien sûr sur votre serviteur pour vous en reparler!

Les designers ont du se décarcasser pour donner l'illusion du mapping

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.

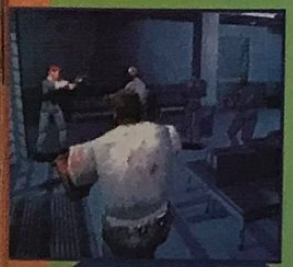
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE

ALORS, POUR PLUS D'INFORMATION OU UNE DEMANDE DE DOCUMENTATION :
PAR TELEPHONE au 47 74 54 73
PAR COURRIER à
STOCK GAMES DISTRIBUTION
71, avenue du Président Wilson
92800 PUTEAUX

STOCK GAMES

Bio Hazard 2

Connu en Europe sous le titre de Resident Evil, le plus gore, le plus dramatique des jeux d'aventure/action est de retour. Vous vous croyiez débarrassé des morts-vivants et autres monstres une bonne fois pour toutes? Funeste erreur, mon pauvre ami!



Capcom a décidé d'augmenter le nombre d'ennemis à l'écran pour que l'action soit plus soutenue.

Deux mois se sont écoulés depuis les sinistres événements du centre de recherche de Racoon. Vous vous en êtes tiré sain et sauf mais, fort malheureusement pour vous, le devoir vous appelle à nouveau. En effet, on est sans nouvelle de la ville de Racoon! Cette fois, la menace est plus sérieuse, car il semblerait que toute la ville ait été exterminée. On parle même de créatures étranges arpentant les rues de la cité. Il n'en faut pas plus pour que la section Stars y soit dépêchée d'urgence. Et que, pour vous, le cauchemar recommence...

Pour ce nouveau volet, le système du jeu n'a subi aucune modification d'importance, hormis les habituelles améliorations, tenant compte des critiques des joueurs. Ainsi, les vues lors des combats ont été retravaillées pour éviter les confusions. Capcom prévoit d'inclure beaucoup plus de bonus dans le jeu afin de renforcer le côté quête. L'aspect gore a été encore accentué, malgré le contrôle effarouché de Sony. Il est vrai que Capcom possède un produit à même de faire vendre la Playstation, ce qui lui a permis de se libérer un peu de l'emprise du constructeur. Enfin, le nombre d'ennemis présents dans un même endroit a été augmenté pour des combats plus intenses.

Bio Hazard 2 sera à n'en pas douter aussi riche en couleurs et en détails que l'était le premier épisode.

Suivant l'endroit où l'on se place dans la salle, les caméras changent d'angle de vue afin de mieux apprécier la perspective et les dangers.

L'horreur est au rendez-vous, vous voilà prévenu, et une horde de zombie peut vous tomber dessus à l'improviste...

Voilà ce qu'il ne faut pas faire: se faire acculer (ce n'est pas sale) dans un coin d'une pièce au milieu d'une foule de zombies. Là, c'est très douloureux.

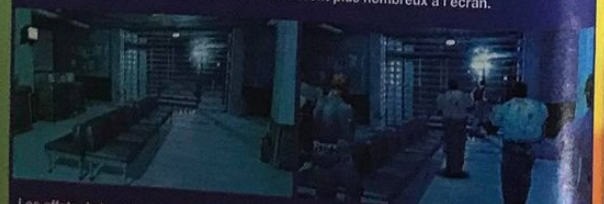
PLAYSTATION

Capcom/Fin 96

Malgré la censure imposée par Sony, Bio Hazard 2 sera on ne peut plus gore et le sang coulera comme jamais... Quand un produit fait vendre des consoles, il faut savoir retourner sa veste.

SEUL DANS CE NOIR...

Capcom a prêté une oreille attentive aux critiques formulées par les joueurs à la suite du premier épisode. Bio Hazard 2 comportera désormais des niveaux-bonus, le sang coulera encore davantage et les ennemis seront plus nombreux à l'écran.



Les effets de lumière ont été considérablement améliorés. Admirez par exemple les rayons lumineux qui filtrent à travers les stores. Voici la salle telle que l'ont réalisée les programmeurs...

... et la voici maintenant telle que vous la découvrirez dans le jeu: on aperçoit votre personnage au fond de la pièce et les zombies s'agglutinent en une masse compacte devant lui. Ça va cogner sec!

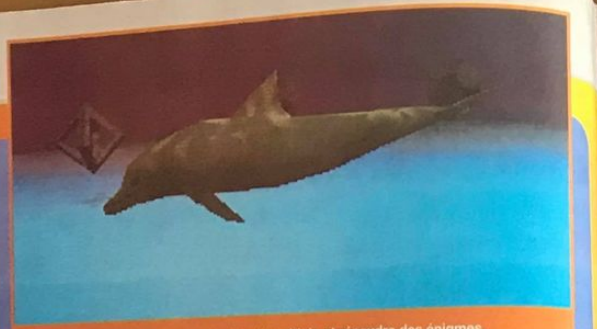
N'essayez jamais de refaire sur Terre les figures que vous réussirez sur Saturn.

SEGA SATURN Pas facile de réussir une «bicyclette» comme ça, au pied levé. Heureusement, avec Worldwide Soccer 97 les plus belles actions du foot sont à votre portée. Tous les mouvements ont été saisis sur des joueurs professionnels, et digitalisés : le réalisme et la fluidité des mouvements sont spectaculaires. Vous êtes au cœur de la meilleure simulation de foot existante. Avec Worldwide Soccer 97, vous n'aurez plus qu'un seul but : mener votre équipe à la victoire sous les acclamations de la foule en délire. Site Web : http://www.sega-europe.com

SEGA C'est plus fort que toi.

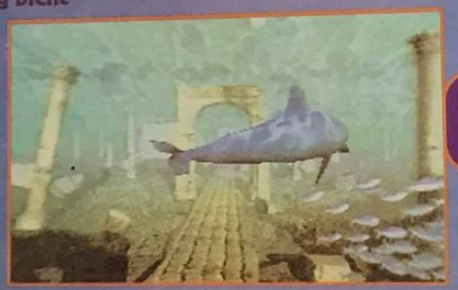
McCann

Depth



Votre dauphin doit récolter des objets et résoudre des énigmes.

Sur Megadrive, Sega avait surpris tout le monde avec un produit innovant et reposant: Ecco le dauphin. Sony vient à son tour de présenter son Ecco, qui plonge au cœur de la Playstation dans une débauche de 3D et d'effets spéciaux.



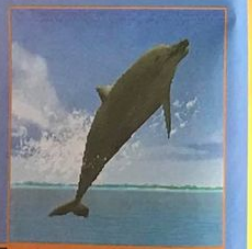
Des grands fonds aux ruines de civilisations englouties, vous allez naviguer à travers le monde.

Des profondeurs sous-marines vous appellent, et vous allez y incarner un dauphin pour parcourir les mers et résoudre des énigmes.

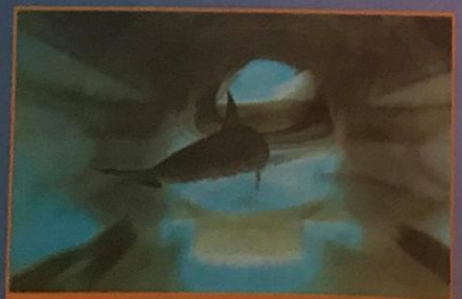
PLAYSTATION

Zen-SCEI/automne 96

Techniquement, le jeu est impressionnant! Tout de 3D, il vous laisse entièrement libre de vos mouvements. Vous pouvez plonger ou effectuer un retour en surface pour sauter au-dessus des embruns! La lumière est gérée en fonction de la profondeur, contribuant à une impression de réalisme. Les mondes sous-marins sont variés, et il sera possible par moment de découvrir des ruines antiques englouties. L'autre point fort de Depth est sans conteste le son! En effet, à l'instar de Ecco, tout a été pensé pour traduire la plénitude du monde marin. Vous allez pouvoir de nouveau vous relaxer devant votre téléviseur! Un conseil, si votre télé n'est pas en stéréo, reliez-la donc à votre chaîne hi-fi. Le monde du silence vaut bien cela... Mais on n'en sait pas beaucoup plus, Sony étant resté d'une discrétion exemplaire sur ce titre, qu'il s'est contenté de présenté brièvement. Sachez tout de même que Depth intègre un éditeur de tableaux et de mondes pour réaliser vos propres niveaux. Voilà qui promet au moins une belle durée de vie, non?
C'est donc une excellente surprise de la part de Sony. Ce dernier annonce Depth comme un jeu ouvrant une nouvelle voie dans le monde du jeu vidéo mais c'est compter sans Ecco. En effet, les ressemblances sont parfois trop frappantes. On se trouve en fait par moment devant Ecco en 3D. En tout cas une chose est sûre: la simulation de dauphin est un genre maintenant reconnu! On attend avec impatience la riposte de Sega, attaqué sur ses propres plate-bandes. A quand Ecco sur Saturn?



A quand la version Saturn d'Ecco, monsieur Sega?



Au bout du tunnel, le niveau continue.

L'introduction est d'une beauté à couper le souffle!

+

=

AVEC UNE PLAYSTATION VOUS POUVEZ JOUER À D'EXCELLENTS JEUX,

AVEC SIM CITY 2000 SUR PLAYSTATION,

VOUS POUVEZ JOUER AVEC DES VIES.

PlayStation

MAXIS

© 1996 Maxis Inc. All rights reserved.
Maxis is a registered trademark of SimBusiness.
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

Distribué par

Virgin Interactive Entertainment

233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris
Tél. : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99

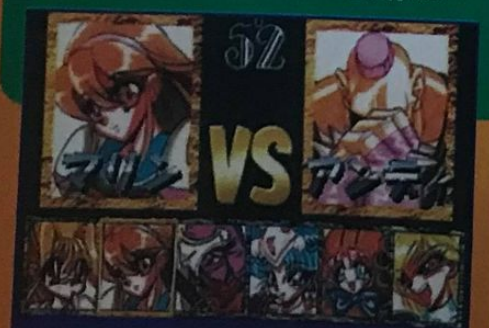
SATURN
Imagineer/Novembre

PLAYSTATION
Imagineer/Novembre

Fist

Imagineer sort enfin de sa semi-retraite. L'éditeur, non content d'annoncer trois jeux sur Nintendo 64, persiste et devrait signer prochainement des titres sur Playstation et Saturn, dont Fist, son tout premier jeu de combat en 3D.

La recette est désormais très classique: une louche de Motion Capture, cuisinée avec des polygones. Et dire que, il n'y a pas si longtemps encore, on trouvait ça extraordinaire. Drôle d'époque que la nôtre, mon bon monsieur, où la technologie dite de pointe ne le reste que le temps d'un soupir. Bon, fi des considérations philo-vidéo-nostalgiques... Fist (le nom du jeu, je vous le rappelle) signifie "poing": ça a le mérite d'être clair. Huit personnages en quête de baston sont disponibles, au look fortement inspiré des héros de manga les plus en vue actuellement au Japon (il paraît que ça plaît...). Le jeu propose trois modes: Scénario, VS et Options. A priori, pas de quoi fouetter un fana de baston, ni de quoi révolutionner le genre. Le recours à la 3D s'avère, somme toute, plutôt sommaire: des polygones habillés avec du Gouraud Shading. Imagineer n'a même pas utilisé le mapping, ou si peu... Les décors sont gérés comme dans Tekken, avec un scrolling de fond. Pour pimenter une réalisation très classique, qui n'exploite d'ailleurs pas les capacités des machines 32 bits, les programmeurs ont intégré une importante et complète panoplie de coups, avec un maximum de combinaisons à gérer en recourant aux boutons des pads des consoles. A noter que la version Playstation est d'ailleurs un poil meilleure, grâce à sa 3D et aux effets de transparence dont bénéficient les polygones.



Huit personnages au look 100% manga vont se livrer bataille.

Fist reprend nombre d'éléments de Tekken, comme les décors et l'aire de combat.

La version finale du jeu devrait proposer une définition des images beaucoup plus fine.

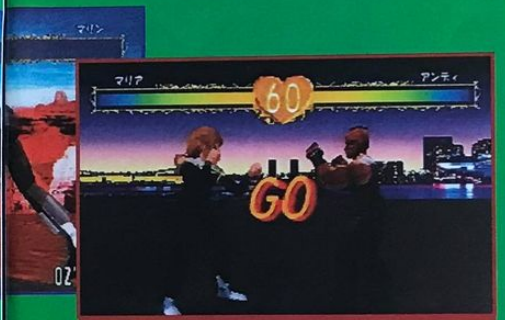
Voilà une belle projection! Encore un coup et le round est à vous.

STARS NIPPONES ET PLUS PRODUIT

Pour attirer l'attention de l'acheteur potentiel, Imagineer a imaginé (facile...) de demander aux "idoles" les plus populaires auprès des jeunes Japonais de prêter leurs voix aux personnages du jeu. Ce qui vaut une petite digression: il faut savoir que, au Japon, les stars, souvent du sexe féminin, occupent particulièrement les domaines de la chanson, des séries télévisées ou de la publicité. Elles font l'objet d'une admiration qui confine à la vénération. Ces idoles sont même courtisées par l'industrie japonaise. Ainsi, c'est grâce à leur travail de promotion que tel ou tel produit (aspirateur ou jeu vidéo) aura du succès plus qu'un autre! Disons le tout net, cet argument commercial n'a guère de poids en Europe. Mais qui sait? Un jour, peut-être, Depardieu et Sophie Marceau assureront-ils le succès d'un jeu de baston!

Le troisième round gagné, il vous en reste encore cinq. Après...

Certains coups sont directement tirés de Virtua Fighter, comme cette attaque.



Le personnage de droite ne vous rappelle-t-il pas un certain Jack?

ALLO GAMES
01 44 53 97 93

13, RUE CONDORCET
75 009 PARIS
M° : POISSONNIERE OU ANVERS
DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10h30 à 19h00

ARRIVAGE MASSIF DE JEUX PLAYSTATION ET SATURN D'OCCASIONS

PLAYSTATION SONY

MK3 (USA)	99 F
DESTRUCTION DERBY (Fr)	129 F
TEKKEN II (Jap)	289 F
KOF 95 (Jap)	319F
ACTUA SOCCER (Fr)	190 F
TOSHIDEN (Fr)	99 F
TOTAL NBA (Fr)	249 F

SATURN SEGA

DAYTONA (Fr)	79 F
CYBER SPEED WAY (Fr)	129 F
DARK SAVIOUR (Jap)	300 F
KOF (Jap)	329 F
LEGEND DE THOR (Jap)	289 F
GRADIUS (Jap)	300 F
ON GUN 95 (Fr)	200 F
BAKU BAKU (Fr)	200 F
NIGHTS+PAD (Jap)	299 F

JEUX NEUFS

CHRONICLE OF THE SWORD	369 F	FORMULA ONE	349 F
SAMPRAS TENNIS 96	369 F	SAMOURAI SHODEN	449 F
TUNNEL B1	369 F	OVER BLOOD	449 F
STORY OF THOR	349 F	TETRIS +	349 F
FIGHTING VIPER	399 F	DIE HARD TRILOGY +	369 F

LE SPÉCIALISTE DE L'ÉCHANGE

SUPER NINTENDO MEGADRIVE : 25 FRS/ échange (jeux de même valeur)

PLAYSTATION SEGA SATURN : 25 FRS/ échange (jeux de même valeur)

NOUVEAU : ARRIVAGE DE JEUX PC CD ROM

ALLO GAMES S'AGRANDIT !

ECHANGE / VENTE PAR CORRESPONDANCE

PRIX INDIQUES + FRAIS DE PORT (NOUS TELEPHONER)

CART MAGIC ET CHRONICLES EN DEPOT

TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS. RCS PARIS A 398 157 230

Tokyo Games Show 96

Un salon pas comme les autres

100 000 visiteurs en trois jours! Les vacances d'été ont permis aux jeunes de Tokyo de déferler sur le salon!

Nouveau venu dans les salons dedies au jeu video au Japon, le Tokyo Games Show 96 s'est revele extremement riche en nouveautes. Tout le gratin du developpement avait repondu present, sauf Nintendo, qui a brille une nouvelle fois par son absence... Suivez le guide.

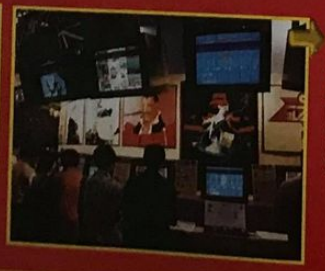
Kagotani San

Se déroulant dans le centre d'exposition flambant neuf du Tokyo Big Site, le salon s'annonçait comme la dernière grande répétition avant le fameux E³ de Tokyo, en novembre prochain. Au titre des remarques, la Playstation se porte bien même si la majorité de ses titres étaient loin d'être tous d'excellente qualité. La Nintendo 64 voit de plus en plus de titres apparaître, fait normal car les jeux actuellement en développement arrivent à terme. Quant à la Saturn, elle sort l'artillerie lourde avec de grosses licences d'arcade et des titres d'éditeurs tiers renommés.
Outre les jeux vidéo, on pouvait trouver des boutiques vendant moult articles et produits dérivés de jeux (figurines, cahiers...). Un stand réunissait aussi les dessinateurs amateurs qui réalisent des mangas sur leurs héros de jeu vidéo. C'est un secteur florissant au Japon (lire à ce sujet l'article sur la Jafcon V, dans ce numéro). Enfin, une réunion sur les jeux vidéo ne peut être complète sans les fameux Cosplays! Et le Tokyo Games Show n'a pas failli à la tradition, réunissant un tas d'adeptes de ce type d'événement. La fête fut totale.

CAPCOM

Cet éditeur est en forme! Après son Street Fighter Zero 2, qui a très bien marché, il risque de récidiver en explosant tous les jeux de combat 3D sur Playstation avec Star Gladiator (cf. nos pages "Previews" dans ce numéro). Cela dit, Capcom a déjà la tête au Jamma Show, avec des tas de nouveautés arcade à présenter.

Capcom présentait son Star Gladiator (Playstation) dans le faste: champagne!



Super Street Fighter X Puzzle était l'autre attraction du village Capcom.

Super Street Fighter X Puzzle sur Playstation.

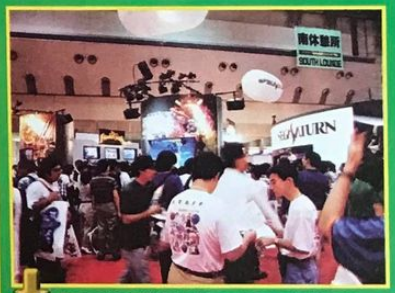
SEGA

Sega a réitéré l'exploit du Tokyo Toy Show avec des gros calibres de l'arcade, mais aussi avec des jeux plus originaux. On retrouvait aussi de vieilles connaissances comme Virtua Cop 2 et Fighting Vipers.
Ainsi, le jeu le plus original de l'année en arcade, j'ai nommé Virtual On, vient de faire son arrivée sur Saturn (cf. nos pages "Previews") On croyait le projet irréaliste. Eh bien, Virtual On sur Saturn est une merveille, d'autant que le jeu sortira en même temps que les commandes originales!
Shining the Holy Ark sur Saturn est la suite de Shining Force. Entièrement en 3D, à la manière d'un Dungeon Master, il n'en est qu'à ses débuts, mais on devrait trouver des scènes en intérieur et en extérieur avec moult rebondissements! La Saturn est gâtée, car elle verra pas moins d'une dizaine de RPG débarquer d'ici à Noël!
Daytona USA Circuit Edition n'est rien moins que le fameux Daytona USA "Remix". Deux nouveaux circuits et un nouvel habillage pour la voiture, mais force est de constater que le miracle de Sega Rally ne s'est pas reproduit, bien que l'équipe responsable de la conversion du hit de l'AM3 se soit chargée du développement de ce Daytona. En effet, il y a toujours aussi peu de clipping. Du coup, faute de clipping, les décors apparaissent toujours d'un seul coup! On pourra tout de même jouer en Link sur le Sega Net (modem de la Saturn).

Virtual On sur Saturn.

Shining the Holyark sur Saturn: un des nombreux RPG qui sortiront sur Saturn d'ici à Noël.

La manette originale de l'arcade pour jouer à Virtual On: on croit rêver.



Sega et son Virtual On sont assurés de faire un carton en cette fin d'année.

Daytona USA Circuit Edition sur Saturn.

NAMCO

Peu de nouveautés dévoilées. Si Soul Edge était présenté, une autre surprise attendait les quelques privilégiés en privé avec le nouveau Ridge Racer! Autrement, Namco sort à son tour une manette d'arcade pour améliorer le confort des joueurs sur Playstation. Faute d'un Tekken 3, c'est Soul Edge qui va débarquer sur la Playstation (voir nos "Previews"). La conversion est parfaite mais on peut déjà se douter qu'un certain nombre de bonus seront intégrés au jeu. Sortie prévue pour le mois de novembre.
Quant à New Ridge Racer, je vous conseille de foncer sur la preview japonaise pour découvrir le futur hit de Namco sur Playstation.

La nouvelle manette de Namco est la réponse à Sega, issue de l'arcade.

Soul Edge sur Playstation.

TAITO

Après une vague de Puzzle Bobble et de Darius, l'éditeur semble mettre le paquet en se concentrant sur la Playstation avec des titres forts et prometteurs. Ray Tracer est un projet qui date chez Taito, mais semble avoir enfin trouvé une balance harmonieuse entre les genres de la course de voitures et de l'arcade. Cependant, sa sortie est encore floue. Il est logiquement prévu pour la fin de l'année. Psychic Force, quant à lui, était le produit le plus prometteur de l'éditeur sur le salon.

Psychic Force sur Playstation

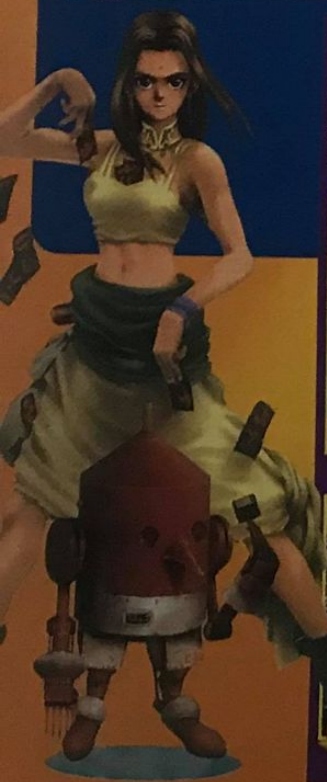
SACON

SONY SCE

Peu de chose à se mettre sous la dent. Depth est une vraie nouveauté, détaillée un peu plus loin dans nos "Previews". Sony présentait également sur son stand des jeux américains et de Psygnosis. On trouvait aussi une version avancée de Wild Arms et d'Arc the Lad 2. Pas de quoi fouetter un chat!

Sony était venu avec peu de nouveautés.

Wild Arms sur Playstation



ET LES AUTRES...

• SNK n'avait apporté aucune nouveauté flagrante, excepté King of Fighters 96 version Neo Geo cartouche. Le jeu est fa-bu-leux! Real Bout sur Saturn démontrait tout le bien-fondé de la nouvelle cartouche Saturn. Le jeu s'est vu retardé et ne devrait être disponible qu'aux alentours du 20 septembre tout comme KoF 96 Neo Geo, qui ne sortira que le 27 septembre. De même, Samurai RPG était fini mais ne sera disponible qu'en même temps que Real Bout.

• Hudson n'avait pas grand-chose à montrer, si ce n'est la nouvelle mouture de son Bomberman Saturn avec son option Link sur le Sega Net. Quatre joueurs à travers tout le Japon peuvent prendre part à une partie. Le prix du jeu sera inférieur à 150 francs.

• Toshiba, fraîchement arrivé dans le camp Sega, dévoilait par le biais de sa filiale, Toshiba Emi, Master of Monsters, un wargame/RPG qui a rencontré un beau succès auprès du public japonais (cf. "Previews").

• Pack-in-Video présentait un jeu de combat aérien fort prometteur, Wing Over, dont la grande particularité, outre son excellente réalisation, est d'être compatible avec le nouveau double joystick de Sony.

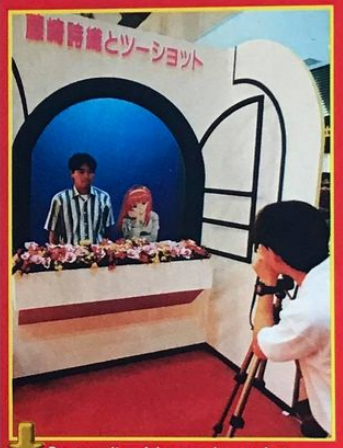
• Sunsoft présentait la suite de son Galaxy Fight, Waku Waku 7, qui sortira sur Neo Geo et Saturn.

• Takara dévoilait son Shrödinger, un RPG pour la Playstation, ainsi que Treasure Hunter, jeu qui se veut une sorte de chasse aux trésors sous-marine, sur Playstation et Saturn. Toshinden Ura est quasiment achevé, et augurait du meilleur, surtout par rapport au premier volet sorti sur la 32 bits de Sega. Enfin, Cobra, un Doom-like sur Playstation, présente de bonnes idées mais n'est pas parvenu à convaincre les joueurs nippons.

• Warp, quant à lui, présentait son produit vedette: E0, sur Saturn. Le jeu est un peu plus avancé et on peut jouer dans la phase de Doom-like avec un casque sur la tête. Sensations garanties, cardiaques s'abstenir. Pour l'anecdote, on a pu voir, dans un film publicitaire, le P-DG de Warp jeter par terre une poupée de Muu Muu (Jumping Flash)! Seul Sony n'a pas rigolé: on les comprend...

KONAMI

Une fois n'est pas coutume, Konami était dans une forme olympienne! Cette fois, l'éditeur était venu en force, principalement sur la Playstation de Sony. Outre son Vandalhearts, les nouveautés étaient nombreuses.
Speed King, le jeu d'arcade, se voit converti sur Playstation et sera très certainement le concurrent direct de WipEout. Cependant, il semble en deçà de la réalisation et des performances du jeu de Psygnosis. Il est annoncé pour la fin de l'année.
Metal Gear, jeu légendaire, est de retour sur Playstation et c'est LA grande nouvelle de Konami!
Les plus anciens se souviennent peut-être de ce jeu d'action grandiose qui tournait sur leur petit MSX. La version 32 bits paraît excellente avec une action soutenue et une 3D très esthétique. Attendons tout de même une version plus avancée pour se prononcer.
Enfin, Parowars, le fameux shoot, est de retour non pas dans une énième déclinaison mais sous la forme d'un wargame! Au programme, délire et humour en tout genre! Une bonne idée de la part de Konami, qui s'attaque avec ce jeu à un nouveau genre dans sa production habituelle.



On pouvait se faire prendre en photo avec la célèbre héroïne de Tokimeiki Memorial.

Konami mise beaucoup sur son superbe Vandal Hearts, présenté en vedette sur le salon.

Metal Gear sur Playstation.

Le salon ouvert, la marée humaine s'engouffre dans les entrailles du Tokyo Big Site.

Dix minutes avant l'ouverture, tous se préparent à accueillir les joueurs du tout-Tokyo.

J2 sera l'un des titres forts sur Nintendo 64 cette année, à défaut d'un Dragon Quest VII.

Les dessinateurs amateurs étaient légion sur le salon.

Tokyorama

NINTENDO 64
SITÔT LANCÉE, SITÔT PIRATÉE!

C'est peut-être la plus grosse tuile qui pouvait arriver à Nintendo. Si le volume des ventes de N64 était prévu à la baisse par manque de softs, les prochaines sorties devaient relancer le processus. Las, la mauvaise nouvelle est venue de Hong Kong, où une société, dont le nom est tenu secret, a annoncé sur le Net la commercialisation du premier copieur N64! La machine, vendue un peu plus de 1 000 francs, se connecte sur le port cartouche et peut être reliée à n'importe quel PC. Une extension est même prévue pour la sortie du DD64. Cette fois, ça chauffe pour le géant nippon, qui n'a fort malheureusement aucun recours légal. Nintendo avait proclamé la supériorité de la cartouche en tant que support du futur pour sa rapidité et sa protection contre la copie. Preuve en est que nul n'est à l'abri du piratage!

STAR WARS SHADOW OF THE EMPIRE
RECALÉ À L'EXAMEN

Star Wars Shadow of the Empire sur Nintendo 64 ne serait plus prévu pour le mois de septembre! En effet, Nintendo refuse de donner son accord sur un jeu qu'il trouve indigne de sa machine. Ainsi, le titre aurait été recalé quatre fois à l'examen d'approbation Nintendo. Raison invoquée: le jeu incorporerait trop de passages à la Doom. Shocking!

RAPIDO +

• SQUARE VA FAIRE SON ENTRÉE DANS LE MONDE DU CINÉMA. L'éditeur, par le biais de sa filiale américaine Square L.A. (Los Angles), a signé avec plusieurs spécialistes des effets spéciaux à Hollywood ainsi qu'avec l'équipe responsable d'"Appolo 13" pour réaliser un film en images de synthèses basé sur Final Fantasy.

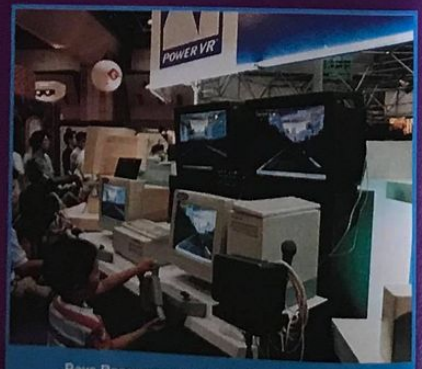
• LA SORTIE DE SAMURAI SPIRITS RPG a été retardée pour cause de partage des scénarii du jeu entre les trois supports: Neo Geo CD, Playstation et Saturn. Rendez-vous le 27 septembre prochain.

• AKIRA TORIYAMA IS BACK! Si "Dragon Ball" est enterré, son auteur est de retour avec un manga du nom de "Peck". Il met en scène un extraterrestre venu sur Terre pour en prendre possession, mais qui, à l'issue d'un accident stupide, échoue bien sur la planète Bleue, mais parmi les humains! On retrouve l'humour qui avait fait le charme des premiers "Dragon Ball". A découvrir dans la revue hebdomadaire "Shonen Jump Weekly" (points de presse internationale).

CARTE POWER VR
CE BÉBÉ DE NEC MONTRE SES DENTS

Le Power VR, fruit de la collaboration entre NEC, Videologic et Namco, a enfin montré ses dents face à la concurrence! La carte est petite, mais d'une capacité incroyable! A voir Rave Racer sur PC, on saisit tout de suite la portée de la révolution. Tekken 2 et Air Combat 22 devraient suivre. Même Sega, qui vient juste de sortir Sonic CD sur PC, s'est rangé du côté de NEC en annonçant la sortie de trois titres sur Power VR, quand Hudson et bien d'autres ont déjà signé. Le Power VR sera intégré dans les prochain Preasidio de Compaq, mais aussi utilisé pour l'arcade. La rumeur veut que la carte System 33 de Namco en intègre quatre en parallèle! NEC a par ailleurs laissé entendre que la relève de la PC-FX consisterait en une console basée sur le Power VR, prévue pour le courant de l'année prochaine. Si cela se vérifiait, ce serait le grand retour de la marque à la PC Engine! Waouh!

Voici le monstre! Petit mais hyper fortiche. A quand la console, M. NEC?



Rave Racer comme en arcade sur votre PC. Vous en avez rêvé, Namco et NEC l'ont fait!

Si tu n'piques pas le drapeau ennemi, retourne chez ta mère

RETURN FIRE

UNE AMBIANCE SONORE DÉTONANTE

VUES EN 3D TEMPS RÉEL AVEC PANORAMIQUES ET ZOOMS

PLUS DE 100 MISSIONS COMPLEXES ET IRRÉSISTIBLES

JEU À DEUX SUR ÉCRAN PARTAGÉ

RETURN FIRE :
Essaie d'arrêter de jouer !

«Une mine intarissable de situations rigolotes et de suspense intense. A deux, cela devient divin et on ne peut plus s'arrêter. Un must». *Play Station™ magazine 5/5*

«La réalisation est excellente... Mais plus que tout, c'est le jeu à deux qui vous accrochera... Chaudement recommandé». *Hit CD Consoles, 4 étoiles.*

WARNER INTERACTIVE

Return Fire™ or ®. © 1995 Silent Software, Inc. licenced to Time Warner Interactive. Published and distributed under exclusive licence by Warner Interactive. - A Time Warner Company.
© "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Gotten et Trunks sont traqués par Broly.

DRAGON BALL Z 2

"Dragon Ball Z" revient sur les grands écrans de France et de Navarre! Rendez-vous tous le 13 octobre dans les salles obscures pour assister au retour de Broly le super-guerrier!

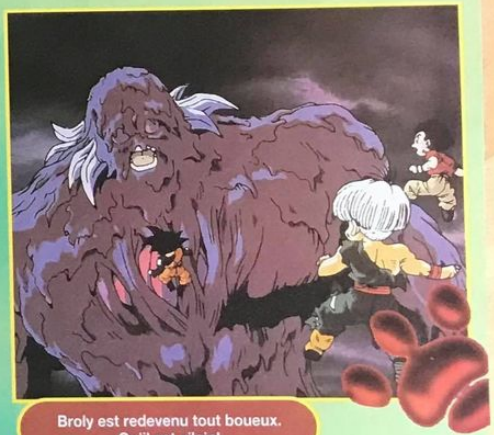
Contrairement à certaines rumeurs, ce n'est pas le film de "Dragon Ball" sorti en mars dernier sur les écrans japonais qui arrive en France, mais bel et bien le film de Dragon Ball Z connu en import sous le doux nom de "Bio-Broly" et "Le Retour de Broly"! Remercions AB Production et Shuriken, qui en ont assuré la traduction et nous invitent à le (re)découvrir sur grand écran. Broly, le plus puissant des super-sayajins, est le personnage central de ces deux films (qui ont été mis bout à bout pour former un long métrage). Dans la première partie du dessin animé, c'est un clone du guerrier millénaire qui vient semer la pagaille! C16, Krilin, Gotten, Trunks, ainsi que Goku (qui fait ici une apparition en guest star) devront l'affronter. La seconde partie est la plus intéressante: alors que le petit Trunks, Gotten et Beederu se sont mis au vert, Broly s'extirpe de sa prison de glace. Sitôt en liberté, le rancunier personnage cherche à se venger. Gohan et Trunks sont décidés à ne pas se laisser faire... mais sont loin de faire le poids. La pauvre Beederu est balayée comme un fétu de paille et on ne peut plus compter sur Goku, qui est parti dans le royaume des morts. Il ne reste plus que Gohan pour vaincre l'horrible monstre. Y parviendra-t-il seul?
Outre une réalisation technique impeccable, des scènes de combat qui sont toujours aussi impressionnantes et des effets spéciaux assez saisissants lors des attaques, ce film brille surtout par... son humour. Fait surprenant par rapport aux autres films de DBZ, on retrouve l'humour qui avait fait le succès de "Dragon Ball".
La moitié du film prend en fait Gotten et Trunks comme héros. Ils sont très facétieux, et même lors du combat contre Broly, ils n'ont de cesse de faire les andouilles. Trunks lui montre ses fesses en lui faisant un pied-de-nez, histoire de l'énerver. En revanche, Broly n'est qu'une machine de combat, c'est à peine s'il articule quelques grognements. Je ne saurais trop vous conseiller d'aller voir ce film: le grand écran, ça change tout!

Va-t-il se faire rattraper?...

Au combat, Broly est tout à fait redoutable!

Gotten, Trunks et Beederu sont minuscules devant l'énorme dinosaure.

Ils sont étonnés par le nouveau jogging rose de Marcassouille.


Broly est redevenu tout boueux. Qu'il est vilain!

Pour affronter Broly, une transformation en super sayajin s'impose.

"DB", CE FILM

Parlons tout de même un peu de ce film dont l'animé est disponible en import. Il reprend le début de la série, depuis la rencontre de Goku et Bulma. Puis s'arrête lors du combat contre l'armée du Ruban rouge. Les effets spéciaux sont superbes et les nostalgiques de "Dragon Ball" (sans le "Z") seront ravis!

Eh oui, Krilin a des cheveux, et même une petite fille.

L'Invincible Nuku-Nuku

Aussi connue sous le nom de "Cat Girl Nuku Nuku", cette série d'O.A.V., éditée par AK vidéo, est aujourd'hui proposée en version sous-titrée en français. Au programme: beaucoup d'humour et de l'action à gogo!

LE PANDA

Nuku Nuku ne connaît pas grand-chose à la vie: elle boit l'huile solaire!

De professeur Natsume a fui le foyer conjugal avec son fils, Ryunosuke, pour une bonne raison: sa femme, Akiko, voulait utiliser son cerveau de scientifique pour mettre au point des armes militaires. Pour veiller sur son fils, le professeur crée une androïde, qui fera un peu office de sœur: Nuku Nuku. Mais le cerveau qu'il a greffé sur Nuku Nuku est celui d'une chatte, prétexte à quelques situations hilarantes. Douée d'une force fantastique, qui la rend pratiquement invincible, elle est extrêmement naïve (un peu comme Paï dans "Sazan Eyes"). Toujours prête à rendre service ou à aider son "père" et son "frère", Nuku Nuku va empêcher les sbires d'Akiko d'enlever Ryunosuke. En effet, la mère indigne, aidée de deux de ses employés, va tout tenter pour récupérer son fils (ainsi, elle ira jusqu'à utiliser un genre de supercopter!). Les occasions de rire ne manquent pas, et les personnages passent assez souvent en Super Deformed. Cette série de six O.A.V. sortira sous la forme de trois cassettes vidéo. Notez qu'elle est récente (1994), et sous-titrée!

Le professeur Natsume (il ressemble un peu à Yakumo dans "Sazan Eyes").

Akiko devient hystérique quand elle a peur pour son fils.

Nuku Nuku a bénéficié de graphismes extrêmement soignés.

Editeur: AK VIDEO

Format: O.A.V (cassette vidéo)

V.O. SOUS-TITRÉE

Pattes: 4 4 4 4

L'AVIS DE LA BÊTE

Les six LD qui composent cette série d'O.A.V. figurent dans ma collection. Il est donc facile de deviner ce que j'en pense! L'auteur est Yuzo Takada ("Sazan Eyes", "Blueseed"...), qui une nouvelle fois réussit un sans-faute. Le design est très mignon, et l'on peut voir de nombreux passages en Super Deformed. L'animation est d'assez bonne qualité, mais c'est surtout le cocktail d'humour et d'action qui est excellent. Vous l'aurez compris, avec "Nuku Nuku", on ne s'ennuie pas et on rigole beaucoup...

Une illustration des LD en version originale.

Nuku Nuku ne sait pas nager. Les chats et l'eau ne font pas bon ménage, c'est bien connu...

EC HAZARD

Il n'y a pas de hasard si sortent aujourd'hui, en version française, les aventures merveilleuses de Makoto dans le pays de El Hazard, un univers aussi fantastique que comique...

Makoto est un lycéen à qui tout réussit. Il s'attire ainsi les foudres de Katsuhiko, élève jaloux qui ne sait pas se contenter de la seconde place. Non content de truquer l'élection à la présidence du bureau des élèves, il décide de faire disparaître Makoto pendant une semaine ou deux. Mais soudain le temps s'arrête, et Makoto rencontre une jolie extraterrestre qui l'envoie sur le monde de El Hazard. Fort heureusement pour lui, il n'est pas seul: un professeur l'a suivi, un alcoolique assez rigolo ("J'espère qu'on sera rentré avant que je n'ai plus de clopes!", éructe-t-il). Lorsqu'il est sobre, il possède une force surhumaine, mais la chose est assez rare. Vous l'aurez compris, "El Hazard" est un animé plutôt comique, où les héros traversent d'étranges contrées, belles mais sauvages! Mon avis: un OAV qui se laisse regarder. Les gags, même si certains sont un peu faciles, remplissent leur office (rires). Le character design n'est pas très abouti mais demeure correct, et les décors ont bénéficié de soins tout particuliers. L'animation est bonne, mais vu que le rythme de l'action n'est pas très rapide, ce n'est pas un exploit.

Au dos de la jaquette, quelques crayonnés fort sympathiques.

Toutes les extraterrestres ne sont pas des cousines d'E.T.

Certaines Terriennes ne sont pas mal non plus.

Editeur: Kaze

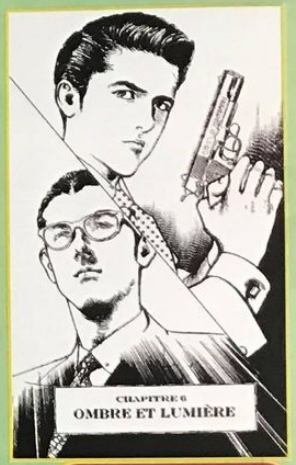
Format: O.A.V

Version : française

SANCTUARY

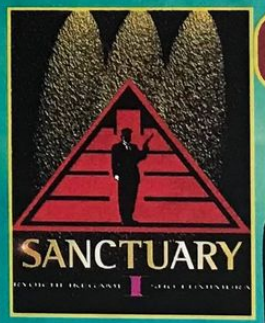
Ryochi Ikegami, à qui l'on doit déjà "Crying Freeman" et "Mai The Psychic Girl", est retourné à ses pinceaux pour œuvrer sur un scénario de Sho Fumimura. Voici sans doute l'un des meilleurs mangas jamais dessinés — et l'un de mes préférés, du reste!

Deux jeunes amis, Hojo et Asami, veulent prendre le contrôle du Japon. Leur idée force: les Japonais se reposent sur leurs lauriers parce que leur économie est florissante. Il faut ouvrir le pays pour qu'il se régénère par l'aiguillon de la concurrence. Ils tirent au sort leur destin respectif: Hojo sera yakuza et Asami fera de la politique. Chacun à leur manière, ils lutteront contre un Japon sclérosé et archaïque! Il faudra qu'ils usent de maintes ruses pour se frayer un chemin vers le pouvoir: la route est longue et semée d'embûches. Il est clair que ce manga est destiné à un public adulte, non seulement parce que violence et érotisme y font bon ménage, mais surtout parce que son scénario frise l'analyse politico-économique. Pour qui s'intéresse au Japon, ce titre est un incontournable. Et puis, ce n'est pas parce que des thèmes sérieux sont abordés que l'histoire est mortellement ennuyeuse: l'action a la part belle et le découpage est diaboliquement habile et efficace... Quant au style graphique, il est ce qui se fait de mieux aujourd'hui!



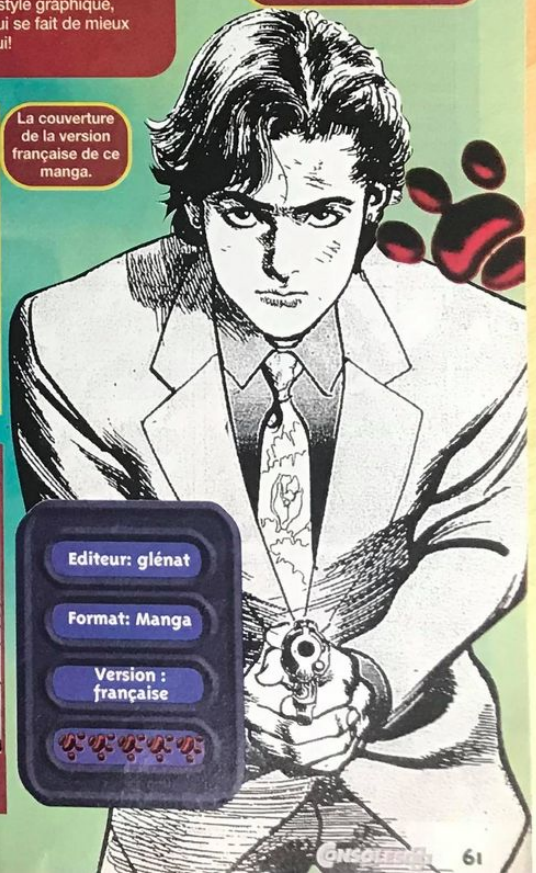
Hojo et Asami, deux amis d'enfance aux dents longues.

Les yakuzas sont violents par nature, c'est leur seul moyen de survie... Hojo, lui, préfère utiliser sa matière grise.



La couverture de la version française de ce manga.

Mr Tokaï: un yakuza aimant la bonne chair (fraîche)!



Editeur: glénat

Format: Manga

Version : française

GOLDEN BOY

"Golden Boy" est une série d'O.A.V. où se mêlent l'humour délirant que seuls les nippons cultivent et un zest d'érotisme. Voilà un cocktail qui ne sera pas pour vous déplaire.

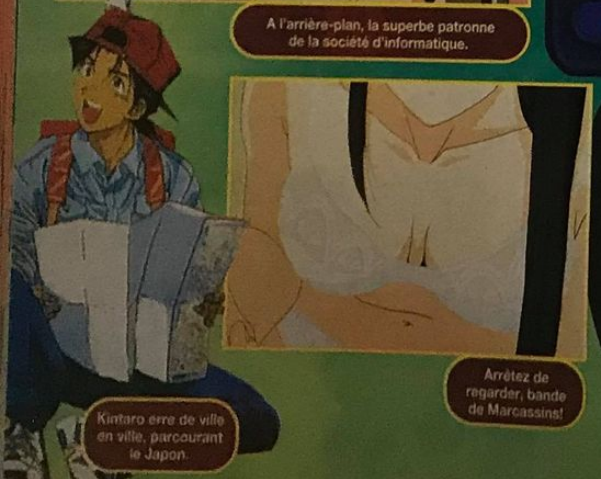
Kintaro Ohé a vingt-cinq ans. Après avoir brillamment réussi ses études de droit, il décide de "traverser" le Japon. Il passe de petit boulot en petit boulot pour "apprendre" à l'école de la vie. Au premier abord, Kintaro apparaît comme un obsédé. Mais c'est en fait ce qu'il laisse croire, et il ne faut pas se fier aux apparences. Dans le premier O.A.V., Kintaro fait le ménage dans une société d'informatique dirigée par une superbe blonde. Il aura l'occasion de rendre service à la boîte en créant un logiciel que les informaticiens n'arrivaient pas à mettre au point. Vous l'aurez compris, le scénario ne brille pas par son intérêt. Tout doit être pris au second degré. Mais le dessin animé est bourré de passages hilarants – parfois à la limite de la scatologie, il faut le signaler. Le design est soigné, et les personnages féminins très mignons, quoique parfois assez dénudés lors des scènes coquines.

A l'arrière-plan, la superbe patronne de la société d'informatique.

Editeur
Kami Kaze

Format: O.A.V

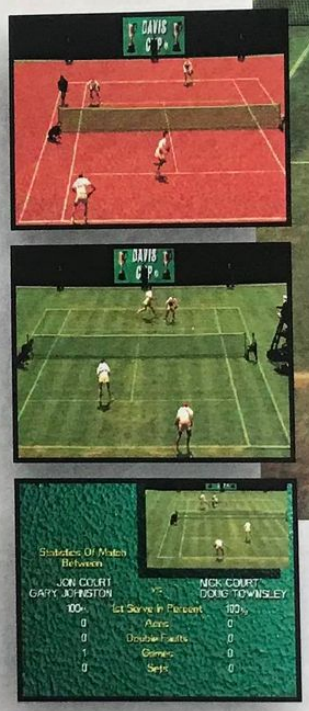
Version : doublée française



Arrêtez de regarder, bande de Marcassins!

Kintaro erre de ville en ville, parcourant le Japon.

Rapide, Fluide, Incisif, Extrême, Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste, Technique, Complet, Efficace ...



Prenez l'Avantage !

- *1 à 4 joueurs*
- *Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées*
- *48 joueurs et 16 pays représentés*
- *Des dizaines de coups spectaculaires*
- *Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures...*
- *Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux*
- *Jeu en simple ou en double*

Ubi Soft

PlayStation

SEGA SATURN

WINDOWS CD-ROM PC

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

3615 UBI SOFT - INTERNET : http://www.ubisoft.fr

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. Toutes les autres marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	PGA TOUR GOLF 96	399,00
DONKEY KONG II	449,00	PINOCCHIO	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	499,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	449,00	SPIROU	299,00
MEGAMAN X3	449,00	SUPER MARIO KART	299,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	399,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
NBA GIVE N GO	349,00	THEME PARK	399,00
NFL QUATERBACK 96	249,00	TINTIN AU TIBET	299,00
NHL 96	399,00	TOYS STORY	449,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00	WORMS	399,00
		WRESTLEMANIA	299,00

Promos

BATMAN FOR EVER	169,00	PAGE MASTER	169,00
CLAYMATE	99,00	PLOK	129,00
DIRT TRAX FX	169,00	REVOLUTION X	99,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
EQUINOX	149,00	SAILOR MOON	99,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SHAQ FU	129,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	SIM CITY (ANGLAIS)	149,00
HAGANE	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
ITCHY ET SCRATCHY	129,00	STARGATE	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	STARWING	99,00
JUDGE DREDD	169,00	SUPER BC KID	169,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
KILLER INSTINCT	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SYNDICATE	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	TERMINATOR 2	149,00
MEGAMAN X	199,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	URBAN STRIKE	199,00
MICKEYMANIA	169,00	VIRTUAL BART	129,00
MYSTIC QUEST	169,00	VORTEX	99,00
NBA JAM TE	199,00	WARIO WOOD	149,00
PACK ATTACK	199,00	WARLOCK	149,00
PAC MAN 2	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00
		WORLD MASTER GOLF	149,00

Super NES USA

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	499,00
CASPER	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00
ROBOTREK	299,00

Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	129,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON QUEST 6	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	199,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
STAR OCEAN	690,00
YS 5	499,00

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
➡ AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	299,00	OLYMPIC SUMMER GAMES	349,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	249,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	249,00	SPIROU (EUR)	299,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET(EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	WORMS (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00
NHL 97 (EUR)	349,00		

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	169,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
CANNON FODER (EUR)	149,00	NBA JAM (EUR)	149,00
CUTHROAT ISLAND (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	169,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	249,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	RISTAR (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	SHINNING FORCE (EUR)	129,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	SOLEIL (EUR)	169,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	99,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
GENERAL CHAOS (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
IZZY QUEST FOR OLYMPIC GAMES (EUR)	99,00	STARGATE (EUR)	129,00
JUDGE DREDD (EUR)	149,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	ZOOL (EUR)	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
NESTOR PUNKY BOWLING	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nec

➡ MEMORY CARD 199 F
➡ DUO + 1 JEU 1 490 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Sega 32 X

➡ 32X + 1 JEU 490 F
➡ 32X + VIRTUA FIGHTER 690 F

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

➡ JOYSTICK ARCADE ..... 490 F ➡ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
ART OF FIGHTING 3	1490,00	KING OF FIGHTER 96	1690,00
CYBER LIP	299,00	SAMOURAI SHODOWN II	390,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00	SAMOURAI SHODOWN III	1490,00
FATAL FURY II	249,00	SUPER SIDE KICK 3	690,00
FATAL FURY III	990,00	VIEW POINT	499,00
FATAL FURY REAL BOUT	1490,00	WORLD HEROES II	249,00
GHOST PILOT	249,00	WORLD HEROES II JET	399,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

3DO

➡ 3DO PAL FZ1 + STARBLADE 890 F
➡ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 890 F

3D ATLAS	99,00	FIFA SOCCER	149,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00	PHOENIX 3	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	149,00	FLYING NIGHTWARE	99,00	POE D	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	199,00	FOES OF ALI	199,00	QUARANTINE	99,00
BATTLE SPORT	199,00	GEX	149,00	RETURN FIRE	99,00
BLADE FORCE	99,00	GRIDDERS	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
BURNING SOLDIER	199,00	IMMERCENARY	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
CAPTAIN QUAZAR	199,00	IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CASPER	369,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SHADOW WAR	99,00
CYBERIA	369,00	KILLING TIME	99,00	SNOW JOB	299,00
«D»	299,00	KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	SPACE HULK	149,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	LUCIENNE QUEST	369,00	SPACE PIRATE	99,00
DEMOLITION MAN	149,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00	STAR BLADE	99,00
DOOM	199,00	OLYMPIC GAMES	369,00	STAR FIGHTER	99,00
DRAGON LORE	299,00	PATANK	99,00	SYNDICATE	99,00
ENDLESSY (ADULT)	99,00			THEME PARK	99,00
				TOTAL ECLIPSE	99,00
				TWISTED	99,00
				WING COMMANDER 3	99,00

Saturn version PAL

➡ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F ➡ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F

Liste des films disponible sur demande

• ARCADE RACER (VOLANT)	449 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	349 F	• PAD ANALOGIQUE	149 F
• VIRTUA GUN	199 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	199 F	• MANETTE TURBO	259 F
			149 F

JEUX JAP			
BOMBERMAN	349,00	HEXEN	349,00
DRAGON BALL Z 2	399,00	HIGHWAY 2000	369,00
FATAL FURY 3	399,00	IRON MAN	369,00
FIGHTING VIPERS	399,00	JACK IS BACK	
GRAN CHASER	149,00	(ALONE IN THE DARK 2)	369,00
IN THE HUNT	199,00	JOHN MADDEN 97	369,00
KING OF FIGHTER 95	299,00	KEIO 2	369,00
MEGAMAN X3	299,00	LOADED	349,00
NIGHTS	299,00	MAGIC CARPET	369,00
PANZER DRAGON 2	299,00	MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	MORTAL KOMBAT 2	199,00
SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO	499,00	NBA JAM TE	199,00
STREET FIGHTER ZERO 2	399,00	NEED FOR SPEED	369,00
TENCHI O KURAU 2	399,00	NFL QUATERBACK 96	299,00
TOSHIDEN	199,00	NFL QUATERBACK 97	369,00
VAMPIRE HUNTER	199,00	NHL HOCKEY	199,00
VICTORY GOAL 96	399,00	NIGHT + PAD	499,00
VIRTUA FIGHTER KID	399,00	NIGHT WARRIOR	369,00
JEUX USA		OLYMPIC GAMES	349,00
MYST	199,00	OLYMPIC SOCCER	299,00
OFF WORLD EXTREM	199,00	PGA TOUR GOLF 97	369,00
ROBOTIKA	199,00	ROAD RASH	369,00
SIM CITY 2000	299,00	SEGA RALLY	349,00
VIRTUA HYDLIDE	199,00	SHELL SHOCK	349,00
JEUX EUROPEENS		SHINING WISDOW	349,00
ALIEN TRILOGY	369,00	SHOCKWARE ASSAULT	249,00
AREA 51	349,00	SKELETON WARRIOR	369,00
ATHLETE KING	349,00	SLAM AND JAM 96	299,00
BAKU BAKU	299,00	SPACE HULK 2	369,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00	STREET FIGHTER	169,00
BLAZING DRAGONS	349,00	STREET FIGHTER ALPHA	369,00
BUBBLE BOBBLE+ RAIBOW ISLAND	299,00	THE HORDE	369,00
BUST A MOVE 2	299,00	THEME PARK	369,00
CLOCK WORK NIGHT2	299,00	THUNDER HAWK 2	349,00
D	299,00	TITAN WARS	369,00
DESTRUCTION DERBY	349,00	TOSHIDEN REMIX	299,00
DISCWORLD	349,00	TRUE PINBALL	349,00
DOOM	349,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	369,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	VICTORY BOXING	249,00
FIFA SOCCER 96	249,00	VIRTUA COP + GUN	449,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	349,00	VIRTUA GOLF	349,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	VIRTUA RACING	199,00
GEX	299,00	WIPE OUT	349,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	WORLD CUP GOLF	349,00
GUARDIAN HEROES	349,00	WORLD WIDE SOCCER 97	399,00
GUN GRIFFON	369,00	WWP WRESTLEMANIA	299,00
		X MEN	249,00

Neo Geo CD

➡ NEO GEO CD 2 + 1 jeu au choix 2990 F ➡ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2290 F

3 COUNT BOUT	299,00	MUTATION NATION	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00	NINJA MASTER	449,00
ART OF FIGHTING 3	449,00	POWER SPIKES	299,00
BASE BALL 2020	299,00	PULSTAR	299,00
BRINKINGER	449,00	RAGNAGARD	449,00
BURNING FIGHT	299,00	SAMOURAI SHODOWN 3	449,00
FATAL FURY 3	349,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
FATAL FURY REAL BOUT	449,00	STREET HOOP	299,00
GALAXY FIGHT	299,00	SUPER SIDE KICK 2	299,00
KABUKI KLASH	399,00	TOP HUNTER	299,00
KARNOV'S REVENGE	299,00	TRASH RALLY	299,00
KING OF FIGHTER 94	299,00	VIEW POINT	299,00
KING OF FIGHTER 95	349,00	WIND JAMMER	299,00
KING OF FIGHTER 96	449,00	WORLD HEROES PERFECT	299,00
METAL SLUG	449,00		

Playstation

➡ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1490 F
➡ VOLANT + PEDALIER 499 F
➡ MEMORY DISC 590 F

• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	149,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	169,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	299,00
• PRISE PERITEL RGB	199,00

JEUX JAP			
ACE COMBAT	199,00	BLAM MACHINEHEAD	349,00
BOXER ROAD	149,00	BLAZING DRAGONS	349,00
CHORO Q	349,00	BUBBLE BOBBLE	269,00
COBRA	499,00	BUST A MOVE 2	269,00
COSMIC RACE	99,00	CHESSMASTER	349,00
CRIME CRACKER	99,00	CHEEZY	369,00
DESTRUCTION DERBY	199,00	CHRONICLE OF THE SWORD	349,00
DRAGON BALL Z	299,00	CRITICOM	299,00
DRAGON BALL Z 2	499,00	CYBERSLED	199,00
FORMATION SOCCER	199,00	D	299,00
GOEMON WARRIOR	399,00	DESCENT	299,00
GROUND STROKE	99,00	DESTRUCTION DERBY	249,00
J LEAGUE PRIME GOAL	99,00	DIE HARD TRILOGY	369,00
JUMPING FLASH 2	299,00	DOOM	349,00
KING FIGHTER 95	499,00	DRAGON BALL Z	369,00
MAGIC BEAST WARRIOR	99,00	EARTHWORM JIM 2	349,00
MACROSS MISSION VFX	499,00	EXTREME PINBALL	369,00
MEGAMAN X3	299,00	F117 AGILE WARRIOR	299,00
NAMCO MUSEUM 2	199,00	FADE TO BLACK	369,00
NBA POWER DUNKER	199,00	FIFA SOCCER 96	249,00
NIGHT STRIKER	99,00	FINAL DOOM	349,00
OLIVE ET TOM	499,00	FORMULA 1	369,00
POPOLOCROIS	499,00	FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	499,00	GEX	349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00	GUNSHIP	369,00
STREET FIGHTER ZERO 2	499,00	HEXEN	349,00
TEKKEN 2	399,00	HYPER TENNIS	369,00
TOBAL 1	499,00	IRON MAN	349,00
V TENNIS	99,00	JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	349,00
VAMPIRE	299,00	JUPITER STRIKE	199,00
WINNER ELEVEN	99,00	MAGIC CARPET	369,00
WIPE OUT	299,00	MORTAL KOMBAT 3	299,00
JEUX EUROPEENS		MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
ACTUA SOCCER	299,00	MOTOCROSS	369,00
ADIDAS POWER SOCCER	369,00	NBA : IN THE ZONE	299,00
ALIEN TRILOGY	299,00	NBA JAM TE	199,00
AREA 51	349,00	NBA LIVE 96	299,00
		NEED FOR SPEED	369,00
		NFL QUATERBACK 97	349,00
		NHL FACE OFF	349,00
		OLYMPIC GAMES	349,00
		OLYMPIC SOCCER	349,00
		PANZER GENERAL	349,00
		PRO PINBALL THE WEB	369,00
		RESIDENCE EVIL	349,00
		RETURN OF FIRE	369,00
		REVOLUTION X	199,00
		RIDGE RACER REVOLUTION	369,00
		ROAD RASH	369,00
		ROBOTROM X	349,00
		SAMPRAS TENNIS EXTREME	369,00
		SHELLSHOCK	349,00
		SHOCK WAVE ASSAULT	249,00
		SIM CITY 2000	349,00
		SKELETON WARRIOR	349,00
		SLAM AND JAM 96	299,00
		SPACE HULK 2	369,00
		STREET FIGHTER ALPHA	369,00
		TEKKEN 2	399,00
		THEME PARK	349,00
		THUNDER HAWK 2	349,00
		TIME COMMANDO	369,00
		TOP GUN	369,00
		TOSHIDEN 2	369,00
		TOTAL ECLIPSE TURBO	199,00
		TOTAL NBA'96	369,00
		TRACK AND FIELD	349,00
		TRANSPORT TYCOON	369,00
		TRUE PINBALL	369,00
		TUNEL B1	369,00
		VIEW POINT	369,00
		VIRTUA GOLF	349,00
		WING COMMANDER 3	369,00
		WRESTLEMANIA 199,00	
		X MEN	349,00
		ZERO DIVIDE	249,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,21 F/mn)

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

CONSOLE + 10/96

NEWS

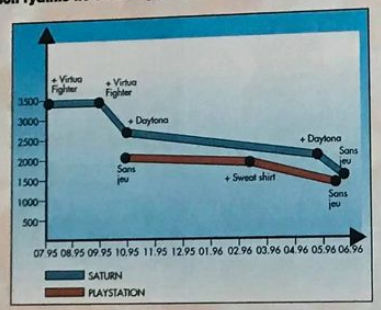
CD BONUX

DE LA DÉMO EN CADEAU. Sony va offrir avec les jeux qui sortiront avant la fin de l'année (genre Tekken 2 ou Crash Bandicoot) un CD de démo gratuit contenant certains titres à venir. Ainsi, vous pourrez trouver des démos jouables des prochaines simulations de Psygnosis ou encore (si vous achetez Tekken 2) une démo de Crash Bandicoot. C'est pas une bonne idée, ça?

Pas de pitié!

ÉCHARPEZ-VOUS, MESSIEURS!...

Ce graphique vous résume les baisses de prix successives opérées par Sega (en bleu) et Sony (en rouge). On constate que Sega a logiquement profité de l'absence de Sony sur le marché pour vendre sa console plus cher. Second point, Sony a toujours entraîné Sega dans sa "chute", en se faisant systématiquement l'instigateur des baisses de prix successives. Bref, la bataille est virulente et son rythme ne devrait guère faiblir... On attend que Nintendo entre dans la danse. Mais c'est sur le front américain que les baisses de prix vont être le plus brusques. A quand des répercussions sur le marché français?...



Les temps sont durs...

NINTENDO DANS LE ROUGE?

Le plus grand quotidien financier japonais, le "Nihon Keizai Shimbun", a récemment publié un article expliquant que Nintendo ne pourrait tenir ses prévisions de bénéfices à cause du succès mitigé rencontré dernièrement par sa console. Cet article a suffi à semer une sacrée pagaille sur les marchés. Les Bourses de Tokyo et d'Osaka ont suspendu la cotation du titre de Nintendo, qui venait d'enregistrer un recul de 8,6%. Et les paternels de Mario sont rentrés in extremis de vacances, et se sont empressés de tenir une conférence de presse pour assurer aux plus grands investisseurs que les objectifs seraient tenus et que les ventes de la Nintendo 64 s'élevaient aujourd'hui à 1 million d'exemplaires. Au final, l'action s'est retrouvée en Bourse dès le lendemain... Il est intéressant de savoir que de tels "coups de chaud", assez fréquents dans l'univers boursier, sont souvent l'effet d'une entreprise de déstabilisation menée par un concurrent (ou un spéculateur). Ainsi, il pourrait s'agir d'un coup monté, mais tout aussi bien s'avérer que Nintendo n'est pas actuellement dans une situation confortable (prix de la N64 revu à la baisse et marché de l'occasion en hausse), et que l'article par qui le scandale est arrivé était particulièrement bien renseigné. Pour l'instant, le doute subsiste (les chiffres officiels ne sont pas forcément exacts), mais tous nos vœux aux actionnaires!

... mais pas pour tout le monde!

QUI VA RAFLER PSYGNOSIS?

Si vous avez 1 milliard et 275 millions de francs dont vous ne savez que faire – mais si, fouillez au fond de votre poche –, vous pouvez toujours postuler pour le rachat de Psygnosis. C'est la grosse affaire du moment et les plus grands du jeu vidéo et d'autres (Microsoft...) sont déjà sur le coup. Acclaim, Electronic Arts (qui semble déjà écarté), GT Interactive (auront-ils les moyens?) et Viacom semblent avoir déjà pris des positions intéressantes et un de ces protagonistes aurait déjà proposé plus de 1,7 milliard de francs pour le rachat de l'éditeur. L'affaire doit être conclue avant la fin du mois d'octobre, mais les enchères risquent encore de monter, et on peut s'attendre à des surprises...

Resident Evil

UN BAIN DE SANG QUI CARTONNE

Alors que le jeu a déjà dépassé le million d'exemplaires vendus (Etats-Unis et Japon), le lancement européen s'annonce sous les meilleurs auspices. Lors du premier week-end d'exposition en Angleterre, le jeu a battu le record en atteignant le nombre de 21 500 pièces vendues, et devient ainsi le CD le plus rapidement vendu sur ce territoire (FIFA 97 sur Playstation, jusqu'alors tenant du titre, avait été vendu à 10 000 exemplaires). A l'heure où nous écrivons ses lignes, Virgin annonce déjà 230 000 exemplaires vendus en Europe, dont 80 000 en France. On n'y a pas mis un Consoles+ d'or et un 95% pour rien...

Une affiche de pub placardée sur les murs de Londres.

L'INVASION CONTINUE

LE MILLION, LE MILLION! Un million de Playstation vendues, c'est ce que Sony affirme avoir réalisé en Europe depuis le lancement de la console. De plus, Sony table sur la vente de deux millions de consoles avant la fin du printemps 97. May the force be with you...

BLAM! -MACHINEHEAD

Hallucinations ! *Au travers des yeux du Docteur Kimberley Strider, lorsque vous chevauchez la «vorpal» et survolez cet enchevêtrement de mitrailles, d'objectifs stratégiques et de mélodrames dignes des meilleures séries B.* ***Vertiges !*** *Dans des paysages d'apocalypses virtuels Hi Tech, des tunnels étourdissants et des vidéos qui crèvent le plein écran.* ***Rires !*** *devant le danger quand vous explosez d'une véritable joie existentielle en 3D à travers 15 scènes, véritables stations de pompage d'adrédaline.* ***Hurlements !*** *de terreur devant d'effrayantes hordes de mutants polygonaux.* ***Grâce implorée !*** *quand vous affrontez le Cerebro Virus dans l'antre du destin.*

Jeu ! Blam-Machinehead !
pour LA chevauchée de votre vie, une chevauchée dans le Cyber Chaos !!!

Blam! Machinehead
© Core Design Limited. 1996
All Rights Reserved.
Core Design Limited.
55 Ashbourne Road. Derby DE22 3FS.

CORE

Disponible sur :
PC CD-ROM
SEGA SATURN
PLAYSTATION

EIDOS INTERACTIVE
Part of the Eidos group of companies

6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66
Pour plus d'informations **tapez 3615 USGOLD**

Tu le crois, ça? A trop lire Consoles+, il arrive que certains de nos lecteurs pètent les plombs et ouvrent un site Web sur Internet dédié à A.H.L.! Les news, renseignements techniques et autres tests de jeu datent un peu, mais la page vaut le coup d'œil. D'ailleurs, l'adresse en dit long sur l'humour de ses créateurs – il faudrait que ces messieurs se fassent connaître à la rédaction, on aimerait bien dialoguer avec eux! http://www.tulecroisca.com

Et de six! Devant le succès des centres "La Tête dans les nuages", Sega a décidé d'ouvrir un sixième centre à la mi-septembre. 40 postes de jeux sont disposés dans 300 m² au centre commercial "Les 4 temps" à la Défense, porte Boieldieu, niveau 2.

Consoles+, c'est Net. A l'heure où vous lirez ces lignes, notre page Web devrait avoir été rafraîchie. Vous y découvrirez de nouvelles images de jeux, ainsi qu'un concours RATP-Glénat sous la forme d'un questionnaire vous permettant de gagner des tickets de métro manga (non, nous n'avons pas fumé la moquette de la rédaction) ainsi que des albums de "Akira". Surfez utile, voguez sur http://www.freemen.com/consoles+

Les bédés du mois

CENTENAIRE DE LA BÉDÉ

"Plume aux vents, l'oiseau tonnerre", Dargaud, 50 pages.

Centenaire de la bande dessinée oblige, le mois d'octobre s'annonce riche en nouveautés. Signalons tout d'abord, chez Glénat, le dernier volume du "Mercenaire". Dans un décor d'heroic-fantasy, Segrelles signe une œuvre haute en couleur et dont l'allure tient plus de la peinture de maître que du dessin. Dargaud, quant à lui, propose le deuxième épisode de "Plume aux vents". Cette série, qui fait suite à celle des "7 Vies de l'épervier", prend place au XVIIe siècle au Canada, en plein conflit entre Français, Hollandais, Hurons et Iroquois. Plus ancien mais toujours passionnant, "Les Jeux du crocodile" devrait ravir les amateurs de Réalité virtuelle: dans un monde futuriste, un jeu télévisé, "Les Bourreaux de la fortune" (inspiré du film "Le prix du danger") fait fureur!

"Le Mercenaire", Glénat, 48 pages.

DBZ se met en boule

DES GRANDES ET DES PETITES

Holà, on se calme, pas de panique, ce n'est pas ce que vous pensez, bande de petits cochons! Bandai propose depuis quelques semaines et dans toutes les bonnes boucheries la deuxième série des Boolzz. Une Boolzz est une petite capsule de plastique qui contient un personnage Dragon Ball Z... un peu comme les Kinder Surprise, mais sans le chocolat. Il en existe de deux tailles: des petites qui mesurent 5 cm et des grandes qui atteignent 7,5 cm. Cette seconde série contient des personnages comme Satan Petit Cœur, Sangoku super-guerrier, Gotrunks dans sa troisième transformation (fusion entre Sangoten et Trunks) ou encore Gogeta et Sangohan. Y z'ont pensé à tout, les bougres!

Le présentoir à Boolzz tel que vous le découvrirez dans les points de presse, vidéo et les magasins de jouets.

La belle équipe.

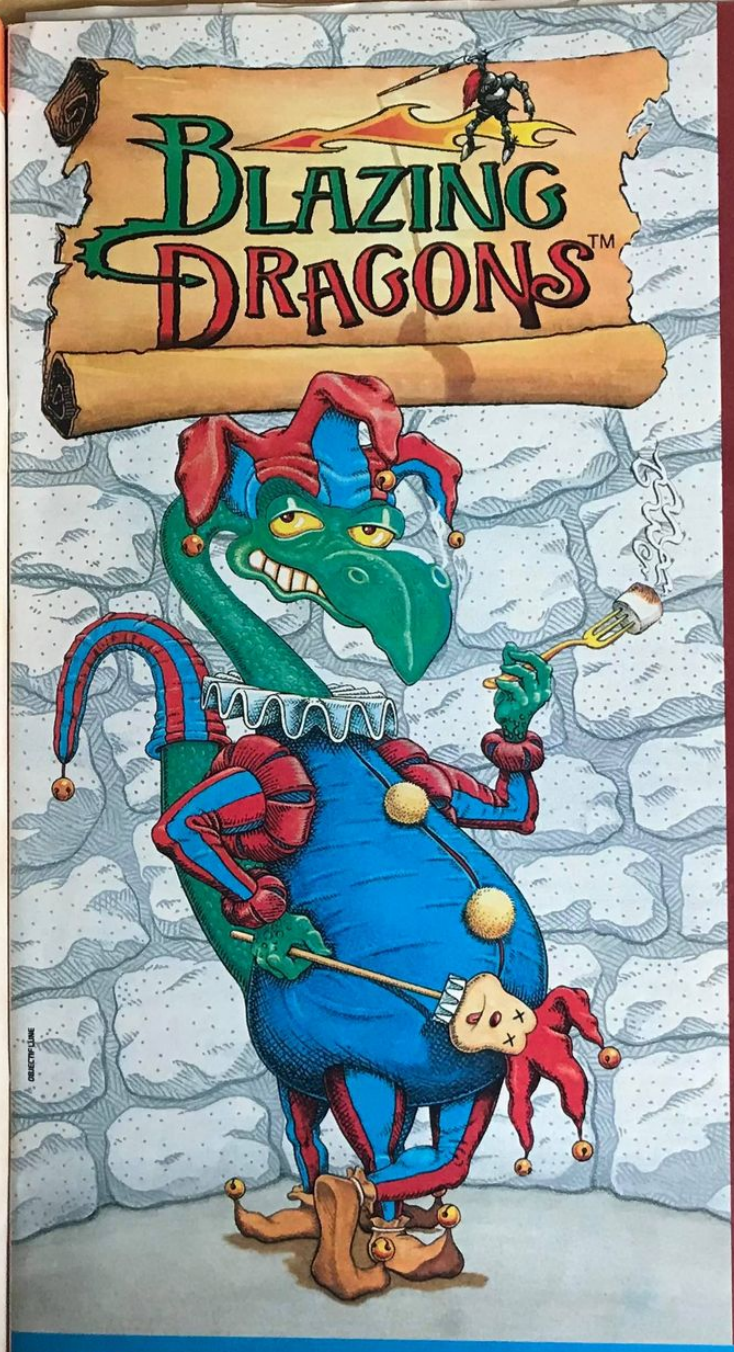
Actu PC et Mac

OCTOBRE ROUGE!

Beaucoup parmi vous disposent d'un PC ou d'un Macintosh... votre courrier électronique nous le prouve. C'est pourquoi nous avons décidé de vous parler des nouveautés PC et Mac du mois. L'événement de ces dernières semaines, c'est bien évidemment Quake (GT Interactive, CD-Rom). Les Parisiens auront certainement remarqué la gigantesque campagne de pub qui a annoncé la sortie du jeu et dont les budgets s'approchent de ceux d'un film! Une folie totale. Rappelons que Quake est à Doom ce que Doom fut à Wolfenstein 3D: une révolution. Désormais, les personnages du jeu sont tous en 3D mappée et l'environnement bénéficie de jeux de lumière incroyables. Une trentaine de niveaux partagés en quatre épisodes vous mèneront la vie dure. Attention tout de même, un Pentium est chaudement recommandé! Les versions consoles sont en préparation (sorties prévues en 1997). Moins violent, Afterlife (Ubi Soft, CD-Rom) est une simulation inspirée du célèbre Sim City. Mais il vous faudra gérer ici l'Enfer et le Paradis! Où allez-vous diriger nos chers disparus: au doux royaume des cieux où dans les entrailles de la Terre? Gare aux catastrophes naturelles, la fièvre de l'au-delà vous guette! Enfin, possesseurs de Macintosh, réjouissez-vous: Descent 2 (CIC, CD-Rom) est enfin dispo. Si vous avez apprécié le premier épisode sur Playstation, cette suite vous accrochera. Plus fluide et plus rapide (à condition de posséder un PowerMac), Descent 2 est une invitation au voyage... en enfer. Enfin, pour les nostalgiques, une compilation de jeux de la console Atari 2600 vient de sortir. Atari 2600 Action Pack (Activision, CD-Rom & disquettes) contient pas moins de quinze jeux qui ont fait le succès de la console Atari. Un must!

Pitfall! (Mac) connut un énorme succès en 1981 lors de sa sortie sur console Atari 2600.

Quake (PC) bénéficie de placages de textures du plus bel effet. Doom a trouvé son maître!



"Chaud devant !"
(CD Consoles - "Hit")

"Un soft loufoque et surpuissant : trop fort !"

"Si vous aviez rêvé, la nuit au fond des bois, d'avoir un jeu d'aventure génial sur Playstation et Saturn, alors vous n'avez pas attendu en vain"
(Joypad - 92%)

"Blazing Dragons sonne le réveil des jeux "intelligents" et bons pour la santé"

"Son humour burlesque vaut à lui seul l'investissement"
(Player One - 92% Player Fun)

"Une avalanche de fous rires et de gags en tous genres"
(Games Machines - 96%)

"Il ne souffre d'aucun défaut"
(Consoles+ - 92%)

Blazing Dragons Le jeu d'aventure créé par Terry Jones des Monty Pythons

Disponible en version française intégrale sur PlayStation et Sega Saturn

BMG Interactive

Crystal Dynamics

● MULDER DANS UN BOOSTER.
"X-Files" est probablement le jeu de cartes le plus attendu de cette fin d'année. Initialement prévu pour cet été, il devrait finalement sortir fin octobre et proposer aux joueurs de résoudre des enquêtes pleines de petits hommes verts, de psychopathes insaisissables et de types en noir qui refusent de vous expliquer pourquoi ils vous suivent partout. Nous avons vu les cartes en avant-première, et nous pouvons vous rassurer tout de suite: elles sont à la hauteur. Plus de détails d'ici un ou deux numéros... si tout va bien.

● COMING NEXT.
"Guardians", vous connaissez? Cette fois, ce n'est pas une blague: la version française est là. L'occasion de revenir sur le plus beau jeu du monde et de vous donner quelques conseils afin de bien débuter une partie.

Un goût de Shoggoth

MYTHOS

Quelques petites pistes pour mieux saisir les subtilités de "Mythos", le jeu de cartes basé sur le monde de H.P Lovecraft (qui, mais est-ce besoin de le préciser, vient de sortir en français pour le plus grand plaisir de nos têtes blondes). Les cartes se répartissent en 8 catégories: les Sites, les Alliés, les Artefacts, les Sorts, les Tomes, les Monstres, les Evénements et les Aventures. Les Sites sont les endroits que visite votre investigateur. Ils sont plus ou moins intéressants et permettent de jouer une carte d'Artefact ou de Tome, d'engager des Alliés ou d'invoquer des Monstres. Les Alliés servent à se protéger contre les Monstres invoqués par l'adversaire et à traduire les livres du Mythe. Les Artefacts sont multifonctionnels et permettent d'étoffer votre jeu. Les Tomes vous autorisent à jeter des sorts, les Monstres à couper vos ennemis en petits morceaux et les Evénements à emmerder tout le monde (ou, éventuellement, renforcer la fluidité de votre jeu). Le but est de combiner ces données pour réussir à faire 25 points de mission, limite à laquelle le jeu s'arrête (à moins que personne ne soit devenu fou auparavant). Pour bien construire votre deck, articulez votre choix de cartes autour d'une grosse mission (environ 12 points) et de trois missions mineures (mettons, une à 9 points et une petite dernière à 7... Cela fait plus que 25, mais ce n'est pas un problème. Vous pouvez avoir de mauvaises surprises). Comptez deux ou trois asiles. C'est vital. Mettez environ de 12 à 15 Sites pour toujours prévoir un endroit où aller. Avec 10 Alliés, vous vous en sortez correctement et les proportions d'Evénements, de Sorts, de Tomes et d'Artefacts sont à votre jugement. Essayez, autant que possible, de vous astreindre à la limite des soixante cartes. Un deck tourne bien mieux comme cela. Voilà pour vos premiers pas. Avant de partir, quelques petits conseils et précisions...

- Un Allié est unique. Il ne peut pas être représenté deux fois autour de la même table.
- Une fois qu'une carte est enterrée dans le deck d'Aventure, on ne peut plus la voir. Il faut se souvenir des cartes jouées.
- Sur un Site, on ne peut jouer qu'un seul Artefact ou Tome (sinon, il y a un "S"). Le nombre d'Alliés jouables est illimité.
- En combat, seuls les excédents du rapport Monstre/Allié affectent l'investigateur. Les résultats d'un combat Monstre/Monstre ne l'affectent pas.

Cardass

DRAGON BALL Z

C'est avec un soupçon de méfiance que l'on guettait le jeu de cartes "Dragon Ball Z". Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elles ne trahissent en rien l'esprit de la série culte qui, depuis un certain temps déjà, ravage les chaumières françaises. Ces cartes, tirées des séries Cardass, déjà auréolées d'un monumental succès au Japon, sortiront régulièrement dans l'Hexagone pour entretenir la ferveur des collectionneurs. Visuellement, rien de révolutionnaire: les fans seront en terrain connu, donc comblés. Les autres (anti-mangas, anti-Japon, anti-cartes flash et tutti quanti...) iront voir ailleurs. Côté jeu, Cardass sait économiser vos neurones: c'est rapide, facile, interactif et ça se joue sur un comptoir de bar. Chaque série se compose de 42 cartes et possède ses règles propres, bien qu'il soit possible, et là est l'originalité, de mêler les séries avec des règles génériques: combats simples, combats multiples, jeu des familles, narration (reconstituez des histoires de "Dragon Ball Z" avec des cartes tirées au hasard et terminez avant votre adversaire!) ou combat stratégique (une sorte de "Mille Bornes" high-tech et beaucoup plus violent). A cet aspect déjà flexible s'ajoutent quelques gadgets de collectionneurs, tels que les cartes prismes, autocollantes ou doubles, qui confèrent au jeu une dose de bluff non négligeable. Les cartes seront disponibles en paquets de 5 ou en distributeurs (à 2 francs la carte, c'est mieux qu'un chewing-gum mais sans le goût).

VOLER EN 10 LEÇONS
MÉTHODE ACCÉLÉRÉE

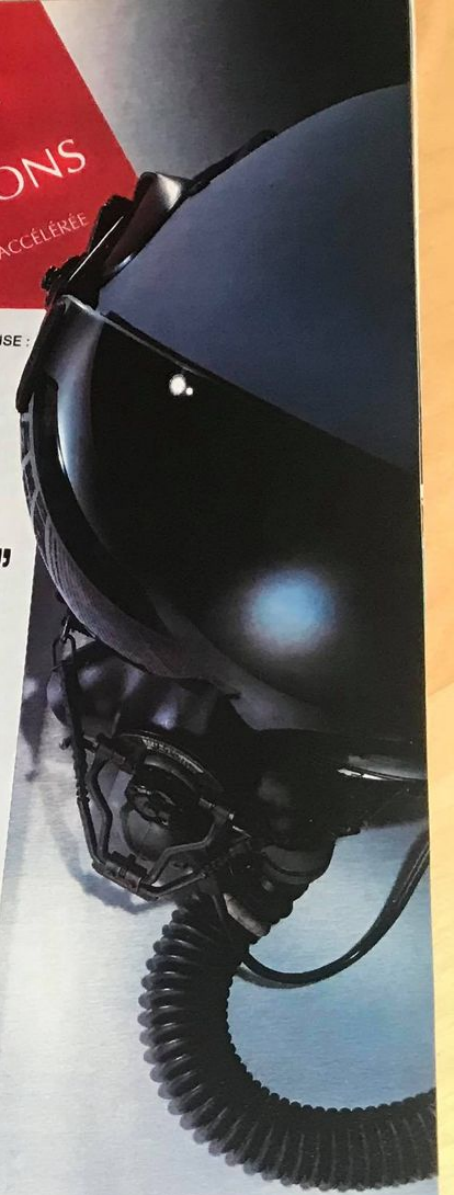
PARIS PHOTOS

Verra-t'on de nouveau ces artistes de l'air que le monde nous envie dans le ciel de Paris?

LE MINISTRE DE LA DÉFENSE :
"NON, NOS PILOTES NE SONT PAS DES MANCHES."

L'affaire du jeu "Raging Skies" devient une affaire d'Etat.
Cela commence comme une plaisanterie de mauvais goût, et cela se termine en véritable affaire d'Etat. Des pirates de l'informatique, qui n'ont toujours pas revendiqué leur geste, ont réussi à introduire le jeu "Raging Skies" en lieu et place du simulateur de vol officiel de l'Armée de l'Air. Tous les pilotes ont échoué. Ils refusent désormais de reprendre les commandes de leurs appareils. Les pistes conduisant à une manoeuvre gouvernementale sournoise qui viserait à tester nos pilotes en conditions réelles de guerre ont été abandonnées.

Déjà des conséquences économiques désastreuses.
Le meeting aérien d'Aubert-la-jolie a d'ores et déjà été annulé. C'est une "catastrophe historique dans l'histoire de la commune," explique Emile Radineau, membre du comité des fêtes. "On avait déjà tout commandé pour la buvette." A Paris, des voix s'élèvent également. Ces problèmes risquent de remettre en cause le Défilé du 14 juillet.



NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

PlayStation

et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. Raging Skies © 1996 Asmik. 1996 Pegasus Japan. *2,23F/mn TTC.

"Les astres sont propices"

"Cthulhu" aime les années 20, certes, mais il ne renacle pas non plus à s'aventurer dans le monde actuel. Pour quelqu'un qui végète depuis des millions d'années, un demi-siècle ne représente pas grand-chose. Avec "Les astres sont propices", Descartes nous propose sept aventures contemporaines à vous dégoûter de notre époque. Gratte-ciel, serial killers, corruption politique et drogues dévastatrices: non seulement les Grands Anciens sont toujours là mais en plus, cette fin de siècle a l'air de leur plaire. Planquez grand-mère et sortez les lance-flammes, ils reviennent...

Combo next

Présentation de "Star Wars, Warhammer", tout sur la campagne impériale, le jeu de rôles tiré de la trilogie faisant office de référence. Et petit tour du côté de chez MultiSim et de leur jeu le plus connu, "Nephilim", dont la deuxième édition ne devrait plus tarder.

GenCon

AMÉRIQUE, TERRE PROMISE

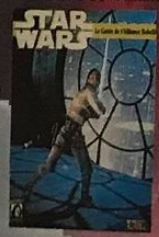
La GenCon, aux Etats-Unis, c'est quatre jours de folie, plus de 30 000 visiteurs et d'une centaine d'exposants prêts à toutes les extrémités pour convaincre le quidam que leur jeu est "le" truc de l'année. Les tendances pour cette année? Eh bien, ma foi, le jeu de rôles ne se porte pas si mal. La vague des jeux de cartes en a fait réfléchir plus d'un, et les rares éditeurs de jeux de rôles qui n'ont pas su prendre le train en marche s'en mordent aujourd'hui les doigts. Mais ceux qui sont restés vigilants ont tout lieu de s'en féliciter: Chaosium avec "Mythos", dont nous vous parlions le mois dernier, ICE avec "Middle Earth", tiré du "Seigneur des anneaux", ou West End Games avec "Star Wars". Le fait est que la plupart des jeux de cartes tirés de jeux de rôles fonctionnent plutôt bien et rapportent beaucoup d'argent à leurs créateurs (ce qui leur permet de publier plus de jeux de rôles). Et côté actualité? On signalera à nos amis anglophiles les sorties de "Deadlands", premier jeu western/fantastique à tenir véritablement la route, de "Fading Suns", jeu SF aux accents plutôt inquiétants (normal: les auteurs ont travaillé sur "Vampire"), de "Traveller" (énième version du plus vieux jeu de science-fiction encore présent sur le marché) et surtout, de "Star Wars 2.5", qui est en fait une deuxième version améliorée, et sera probablement traduit en français à l'occasion de la re-sortie de la trilogie, au printemps prochain. Un seul mot pour décrire ce bouquin: magnifique. Emaillé de (très) nombreuses photos issues des trois films, "Star Wars 2.5" devrait séduire tous les fans du genre, ne serait-ce que pour son esthétique. De surcroît, les règles ont été révisées et clarifiées.

"Stars Wars" 2e édition

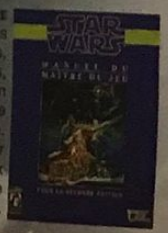
LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

Cet article inaugure une série thématique destinée à vous aider dans le choix des suppléments une fois que vous venez d'acquérir un nouveau jeu de rôles. Premier invité: "Star Wars", qui reste l'un des jeux les plus vendus au monde et qui fête ses dix ans d'existence avec une nouvelle édition (voir ci-dessus). Outre les règles de base en français (2e édition), qui contiennent théoriquement tout ce dont vous aurez besoin pour jouer (et pas seulement à l'époque de la première trilogie: l'historique est suffisamment développé pour que l'éventail des possibilités dépasse largement celui de la série), vous serez tenté de vous procurer les quatre suppléments suivants, qui, sans être totalement indispensables, enrichissent considérablement le cadre de base.

• **"L'Etoile de la Mort. Dossier technique"**. Tout sur la plus puissante des bases de l'Empire, des conditions de vie de l'équipage aux plans des secteurs les plus secrets. Ce supplément reste sans doute le plus dispensable des quatre, mais réfléchissez un instant: quel joueur résisterait au plaisir de se frotter à cette formidable machine de guerre qu'est l'Etoile de la Mort? A se procurer, ne serait-ce qu'à titre d'inspiration – et pour bien se souvenir de ce dont est capable l'Empire.



• **"Le Guide de l'Alliance rebelle"**. Il contient une étude approfondie de l'histoire de l'Alliance, ainsi que des informations sur les services secrets, des renseignements sur les bases les plus importantes et de nombreux plans de vaisseaux. A prêter à vos joueurs.



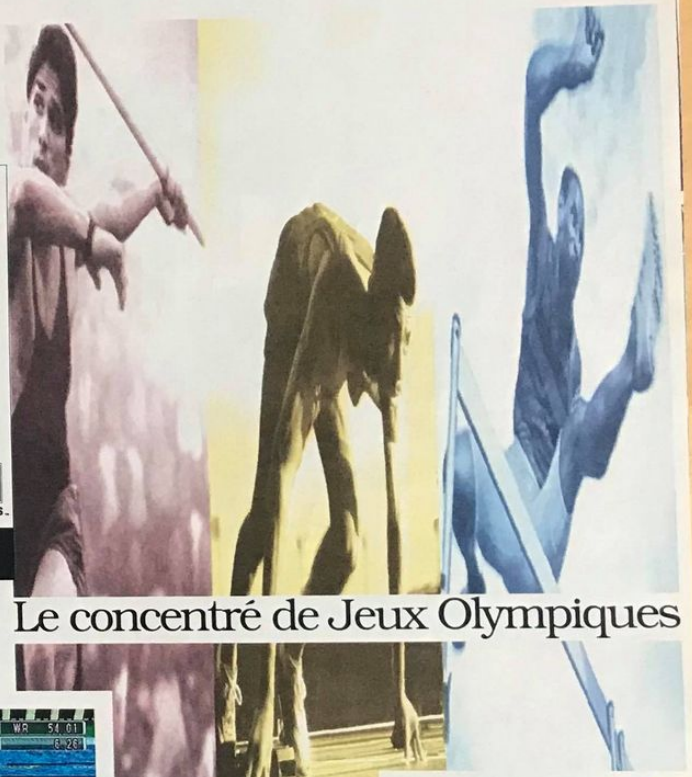
• **"Manuel du Maître de jeu"**. Des conseils pour créer des scénarios, élaborer des campagnes, gérer des personnages non joueurs, etc. Contient une aventure assez intéressante. L'ouvrage est à réserver aux débutants, ou aux meneurs de jeu qui ne se sentent pas très sûrs d'eux.

• **"Le Guide de l'Empire"**. Tout sur la structure politique de la faction la plus puissante de la galaxie. Le souci du détail est ici érigé en principe de base, des différents grades impériaux aux plans des vaisseaux de guerre, en passant par les méthodes d'entraînement des soldats de l'Empire. Idéal pour créer des méchants crédibles.

PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?

KONAMI®

INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996



Le concentré de Jeux Olympiques

- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- GamePlay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision

93% Consoles+

« La sueur a coulé dans nos locaux et les records sont tombés. Il vous faut ce jeu ! » Niiico.

LUDI GAMES

PlayStation

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. All rights reserved. and PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

MEGA CONCOURS TEKKEN 2™

PlayStation

Gagne ta borne d'Arcade !

+ de 100 prix !

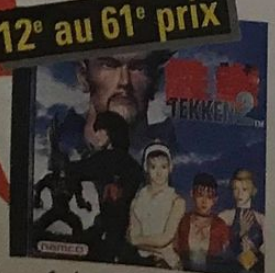
1er PRIX

1 borne d'arcade TEKKEN 2

2e au 11e prix

1 PLAYSTATION

12e au 61e prix



1 Jeu TEKKEN 2

62e au 161e prix

1 tee-shirt PLAYSTATION Collector

namco®

POUR JOUER

Réponds à la question suivante :
"Comment s'appelle le héros de Tekken 2 présenté ci-contre ? "

1) Paul Phoenix
2) Heihachi Mishima
3) Marshall Law

Donne-nous ta réponse directement par téléphone en composant le 36.68.11.41
(et le 01.36.68.11.41 à partir du 18 octobre*)
ou joue sur internet à l'adresse suivante :
http://www.freemen.com/consoles+

Si tu n'es pas un surfeur invétéré
ou si tu n'as pas de téléphone (la bonne blague...),
tu peux toujours envoyer ta réponse sur carte postale en indiquant tes nom, prénom et adresse à :
CONSOLES +, Concours Tekken 2,
150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

CONSOLES+

Extrait du règlement
Les sociétés CONSOLES + et SONY organisent un jeu gratuit et sans obligation d'achat du 27/09/96 au 24/10/96 minuit. Les 161 gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement complet est déposé en l'étude Simonin & Conti et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, service marketing, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

* nouvelle numérotation oblige !

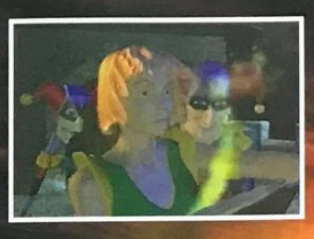
Scoop

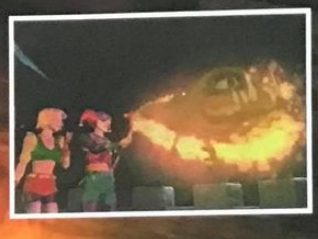
DIVINE INTRO!

C'est en usant de la technique dite de Motion Capture (que vous finissez par connaître...) que les animateurs ont réussi le dur pari de faire la plus belle introduction que nous ayions vue jusqu'alors. Le rendu des mouvements et mimiques des personnages est sidérant de réalisme et pas un, à la rédaction, n'a résisté à son charme. Tous les dialogues ont été doublés par des comédiens professionnels et seront certainement traduits lorsque le jeu arrivera en décembre. Un moment d'anthologie!

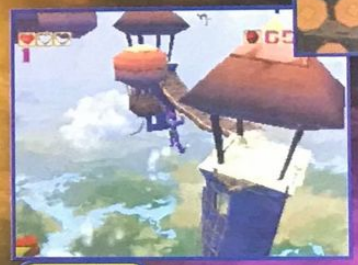
Pandemonium Bienvenue en enfer!

Crystal Dynamics vous ouvre enfin les portes de la capitale supposée des enfers, Pandemonium. Sur ce jeu de plates-formes disponible vers la mi-décembre sur Playstation, une équipe de trente personnes aura œuvré. Le boulot accompli par cette équipe hyper motivée mais plutôt laconique a été hallucinant. Figurez-vous qu'ils travaillent sur la bête depuis Noël 1994 et qu'ils ne sont pas au bout de leurs peines. Voici pour vous, en exclusivité, la présentation d'un titre qui s'annonce comme majeur, où Nikki et Fargus tiennent la vedette. Caméra prête? Moteur... Action!
SPY





Le treizième niveau est plutôt sciant.



Vites-vous jamais décors plus léchés?

Passé l'introduction, qui vous aura certainement laissé sur les fesses (voir ci-dessus), vous allez pénétrer dans un univers entièrement en 3D. Mais attention! pas un univers à la Crash Bandicoot, où les caméras suivent le personnage et où le déroulement reste assez linéaire. Ici, les parcours "se tortillent les caméras", qui zooment, se replacent, reculent, reviennent... Bref, un schéma très dynamique où les angles de vue deviennent parfois très vicieux. Leur objectif? "Nous voulions créer un jeu de plates-formes très rapide en 3D où la gestion des caméras ne se résumerait pas qu'à poursuivre un personnage. Il fallait qu'elle soit dynamique et que l'aspect visuel soit vraiment novateur", expliquent les programmeurs.
Une réussite!
Malgré ce déballage de savoir-faire technique (ils ont par exemple créé un moteur 3D spécifique qui n'a cessé d'évoluer durant le développement), la charpente du jeu est relativement classique.

Survivre en milieu hostile

Vous pouvez à tout moment sélectionner un des deux personnages, Fargus (le joker) ou Nikki (la magicienne). Les deux protagonistes ont des pouvoirs différents. Fargus peut réaliser une roue pour dégommer les adversaires qui traînent, tandis que Nikki peut effectuer un double saut qui lui permettra d'atteindre des hauteurs insoupçonnées. En cours de route, deux moyens s'offrent à eux pour détruire les ennemis. Le premier, classique, consiste à leur sauter sur la tête tandis que le second leur permet d'user d'une arme. Selon les objets ramassés, vous pourrez soit glacer un ennemi, soit le réduire en cendres ou encore le rendre ridiculement petit. Les boss, au ▶

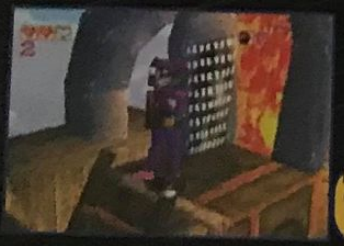
▶ nombre de trois, sont impressionnants de gigantisme. La manière de les détruire est à chaque fois très originale, mais également assez complexe – vous aurez tôt fait de vous en rendre compte...

Grenouille ou dragon

Vos personnages disposent en outre de pouvoirs de transformation qu'ils pourront récupérer tput au long des niveaux. Les quatre métamorphoses disponibles sont très réussies. La première permettra à votre personnage de se transformer en grenouille (pour sauter plus loin), la deuxième le change en tortue (pour une protection accrue), la troisième en rhinocéros (pour défoncer tout ce qui bouge), la dernière en dragon. Pour finir le jeu (soit traverser 18 niveaux tous plus tordus les uns que les autres), vous devrez user à bon escient de ces transformations. Chacun recèle des zones secrètes mais également des tableaux-bonus qui s'ouvriront lorsque vous aurez amassé assez de bonus. Les univers sont à chaque fois différents (ici, vous traverserez une forêt, là un désert, plus loin une zone de glace, etc.) et passer d'un monde à l'autre apporte vraiment une nouvelle dimension. Bref, Pandemonium s'annonce comme un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus réussi. Rapide, maniable, visuellement stupéfiant – Bug et Cheesy paraissent n'être qu'une soupe insipide au regard du travail de Crystal Dynamics –, voici un titre dont on va guetter la sortie avec une avide impatience!

A l'intérieur du château, le feu règne en maître mais une fois que aurez passé la porte, ce sera la glace. Original.

Ce niveau est une pure merveille. Vous allez être poursuivi par une boule de lumière gigantesque.



Vous pouvez à tout moment opérer un zoom sur votre personnage.

TIPS MANIACS

Ils ont compris le truc, chez Crystal Dynamics: ils nous ont envoyé une version avec de très nombreux tips déjà intégrés dans la version bêta. Nous pouvions ainsi changer la texture des décors (voir ci-dessous), ou démantibuler complètement le personnage. Les développeurs nous assurent que certains de ces tips subsisteront mais ils ne savent pas encore lesquels (ou ne veulent pas le dire!)...

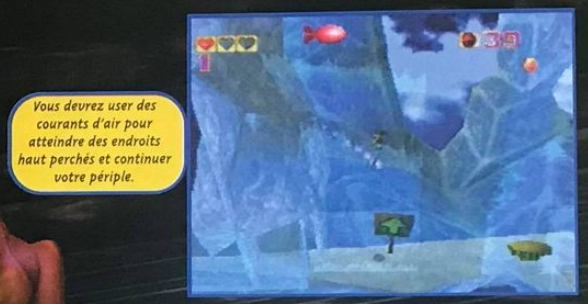
Pandemonium est un jeu de plates-formes avant tout: agile vous êtes, agile vous survivrez.

Un des niveaux secrets: vous devez shooter la cible pour crouler sous les bonus.

DES BOSS RONDS PAS COMME LES AUTRES...

Bizarrement, les deux boss (sur les trois) que nous avons vus fonctionnaient toujours sur le même schéma: le cercle! Vi, vi: soit vous tournez autour de lui, soit il vous poursuit mais, à chaque fois, dans un niveau en rond. A voir tourner, c'est très, très impressionnant.

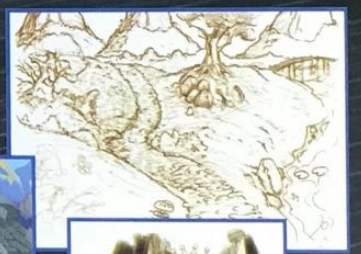
Pour détruire ce champignon, vous devrez courir en évitant ses projectiles pour actionner des catapultes dont les munitions sont des pierres enflammées.



Vous devrez user des courants d'air pour atteindre des endroits haut perchés et continuer votre périple.

Ce boss vous poursuit et vous devez faire vite pour lui cramer les pieds sur des plaques chauffantes.

A la fin du second niveau, vous arriverez sur les toits du château.



Pandemonium!

Pas le temps d'admirer le paysage: vous devez retrouver le sortilège qui permettra de réparer vos bêtises.

Beauté en perspectives...

Vous êtes mort: la caméra zoome automatiquement sur votre perso qui, après des mimiques adéquates, s'effondrera au sol.

PREVIEWS

Star Gladiator

Dès qu'un coup fait mouche, un éclat de lumière apparaît sur la zone touchée et les reflets induits sont portés en direct sur le corps des personnages. Magnifique!

Star Gladiator est le tout premier jeu de baston en 3D de Capcom. Alors que le jeu est attendu au Japon pour le 25 octobre prochain, sa sortie officielle en France est annoncée pour le mois de novembre. En voilà une surprise qu'elle est bonne!

Le scénario est très simple, n'oublions pas que nous sommes dans un jeu de baston. Tous les combats sont censés se dérouler au XXIVe siècle. Sur la planète Zeda, l'empereur, le quatrième du nom, est toujours en quête de nouvelles planètes à asservir. Il voit en la Terre une prochaine conquête. Mais il connaît la résistance acharnée des humains face aux envahisseurs. Voilà pourquoi l'empire met au point l'arme ultime, capable de réduire l'humanité en cendres. Des légions entières de soldats Plasma sont levées, bien décidées à nous exploser la tête. Le peuple terrien doit réagir et le combat est inévitable...

Du point de vue technique, Star Gladiator est entièrement en 3D polygonale et exploite au maximum les capacités de la machine. Gouraud Shading, mapping de textures, gestion de la lumière en temps réel, décors en mouvement perpétuel et en 3D également... un programme plus qu'alléchant! On enchaîne les coups et les Combos avec une aisance normalement réservée aux jeux en 2D. Une jauge Plasma remplace désormais la jauge classique de puissance, et elle permet de réaliser des Plasma Combos, des Plasma Reverses ou encore des Plasma Strikes.

C'est plasma-délirant. Le tout est en fait largement inspiré du système de Street Fighter Alpha 2. Dix combattants aux allures très hétéroclites sont disponibles. Du cyborg à l'humain en passant par le robot, le dinosaure (magnifique), l'homme-oiseau ou l'alien de Roswell, le dépaysement est total!

Une introglycérine

Le séquence d'introduction est absolument magnifique. On y présente l'ensemble des combattants ainsi que l'empereur en personne. Il y a d'ailleurs fort à parier qu'il s'agit du boss final du jeu.

Un humain se tient debout dans une salle obscure...

... puis lève son sabre laser, tel Luke Skywalker dans "Star Wars".

Il pourfend alors l'écran en deux...

... laissant apparaître un des dix personnages disponibles dans le jeu.

Au départ du jeu, dix personnages sont disponibles. Par la suite, vous en découvrirez certainement beaucoup d'autres... comme l'empereur en personne!

Coup d'éclat

Les programmeurs de Capcom n'y sont pas allés de main morte sur les effets spéciaux. Les coups de chacun des personnages sont l'occasion d'admirer ce que la Playstation est capable de donner en matière de transparence...

Zelkin n'est pas homme à se laisser faire. Il sait en mettre plein la tête de son adversaire quand il le faut. C'est pas beau, ça?

Gore, en plus d'être candidat à la vice-présidence des Etats-Unis, est aussi l'un des personnages du jeu. Admirez la trace lumineuse laissée par son sabre laser.

Bien que le combat soit terminé, il est possible de continuer à frapper son adversaire allongé au sol. C'est-y pas affreux, ce jeu-là?

Rimgal, le seul dinosaure du jeu, a un coup spécial très chaud! Il est capable de cracher des flammes sur ses adversaires.

Le coup de grâce s'accompagne toujours d'un bel éclat de lumière. En un mot comme en cent, c'est magnifique.

PLAYSTATION
● Capcom/Novembre

Soul Edge

Après avoir fait un véritable carton dans les salles d'arcade, Soul Edge, que l'on peut considérer comme le successeur de Tekken, débarque tout naturellement sur Playstation. Namco y aura mis le temps, mais y sera parvenu.

Quand deux joueurs choisissent le même combattant, la tunique des personnages change de couleur afin de mieux les différencier.

Convertir un jeu d'arcade basé sur le System 11 pour le transposer sur une Playstation n'est pas une mince affaire. Voilà certainement ce qui explique ce laps de temps aussi long entre la sortie du jeu en arcade et celle de la version console. Mais enfin, Soul Edge est là, tout beau tout chaud, et il risque de cartonner. Le jeu est censé se dérouler en plein milieu du XVe (le siècle, pas l'arrondissement parisien!). L'accoutrement des personnages que l'on peut incarner est donc en rapport avec cette époque. Namco a d'ailleurs choisi d'appliquer de magnifiques textures sur les vêtements des guerriers plutôt que de s'embêter à afficher des polygones supplémentaires qui ralentiraient l'animation. Qu'ils sont malins, ces programmeurs! Vos combattants sont désormais armés d'un couteau, d'un glaive, d'un nunchaku, d'une hache monstrueuse ou de tout autre arme blanche. Cet armement confère aux combats un aspect très Conan le Barbare, et la violence des coups risque d'en choquer plus d'un. Les décors ont également beaucoup évolué par rapport à Tekken 2 et certains éléments sont en mouvement. On notera par exemple le mouvement du blé qui s'agite sous l'effet du vent... Plus vrai que nature.

PLAYSTATION

Namco/N.C.

Chaque personnage est censé représenter un pays. Le décor est en rapport avec son pays d'origine.

C'est dans ce niveau que vous pourrez apprécier le mouvement des blés sous le souffle du vent.

Sophitia est le chevalier du jeu. Son armure lui confère une plus grande résistance aux coups. L'épée qu'il porte a de quoi en effrayer plus d'un.

EFFETS DE LUMIÈRE

Comme dans la plupart des jeux 3D de baston actuels, des effets de lumière apparaissent à chaque fois que l'on touche son adversaire. Ce traitement n'est pas nouveau (Tekken premier du nom l'utilisait déjà), mais c'est tellement plus beau.

Rock, comme son nom l'indique, est une force de la nature et les coups qu'il porte sont d'une incroyable brutalité.

Voldo n'est pas un faible non plus. Je n'aurais pas aimé recevoir un tel coup d'épée.

Mitsurugi a beau être du sexe faible, ses coups ne le sont pas...

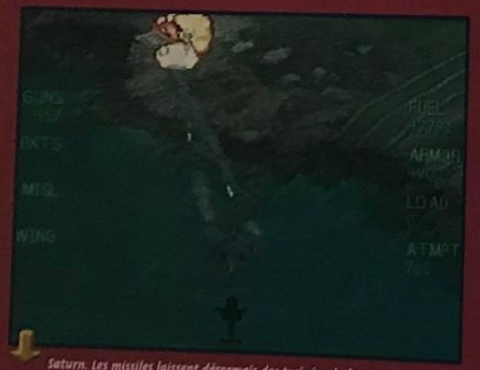
Soviet Strike

Enfin, la suite tant attendue de Urban Strike déboule sur 32 bits. Au menu: un nouvel habillage pour ce jeu de tir en 3D isométrique.

Playstation. Le terrain est représenté avec un réalisme étonnant.

La série des Strike a connu un franc succès sur 16 bits: meilleures ventes de Sega en 1992 pour Desert Strike, suivi de Jungle Strike en 1993 et Urban Strike en 1994 sur Super Nintendo et Megadrive. Il aura fallu attendre deux ans pour enfin voir venir la suite sur 32 bits. D'après ce que nous avons pu juger des versions bêta, cela valait le coup d'attendre. La topographie en 3D a été totalement remodelée et les explosions sont spectaculaires. Même si les objets sont vraiment en 3D, la représentation reste en 3D dite isométrique. Personne ne s'en plaindra, ce système a depuis longtemps été éprouvé... et approuvé. Cette fois-ci, le scénario de Soviet Strike se base sur l'éventuel retour en force d'un mouvement communiste dans l'ex-URSS. Ce qui, au demeurant, n'est pas hautement improbable, vu l'ambiance trouble de la C.E.I... et les crises de foie du président Eltsine. Mais bon, qu'on casse du coco ou du Saddam, c'est toujours plus ou moins le même scénario manichéen... et américain. Pourvu que la jouabilité reste la même, ce qui reste à voir.

Saturn. Cinq grandes campagnes au menu, toutes très variées.



Saturn. Les missiles laissent désormais des traînées de fumée.

Playstation. Dans la série des Strike, la précision de votre tir dépend du talent de votre coéquipier. En ira-t-il de même dans Soviet Strike?

SATURN
● E.A./Novembre

PLAYSTATION
● E.A./Novembre

Crusader no Remorse

Toujours très productif, Electronic Arts annonce la conversion sur 32 bits d'un jeu d'action très connu des PC-maniaques. Petit topo sur la croisade.

SATURN
● E.A./Novembre

Playstation. Un viseur vous indique la direction de votre tir.

PLAYSTATION
● E.A./Novembre

Alors que le deuxième épisode s'apprête à sortir sur PC, Crusader no Remorse arrive à peine sur nos consoles. Tandis que sur console, les jeux d'action en 3D isométrique ne se battent pas en duel, ce produit signé Origin se démarque avec ses sprites et son scrolling multidirectionnel. On y dirige un croisé des temps modernes armé jusqu'aux dents. L'interaction avec les éléments du décor est classique (ouverture de portes, fermeture de pièges...) et les combats se déroulent en temps réel à l'aide d'un viseur. Encore un jeu qui va attirer les amateurs d'aventures musclées.

Saturn. La roquette n'est pas un jouet. Et enflammer les autres, c'est mal.

Playstation. On peut s'acharner sur les décors quand on est trop crispé.

RÉSULTATS DU CONCOURS ACCLAIM

paru dans le n°56 Consoles+

Ils ont gagné 1 jeu

BUST-A-MOVE 2

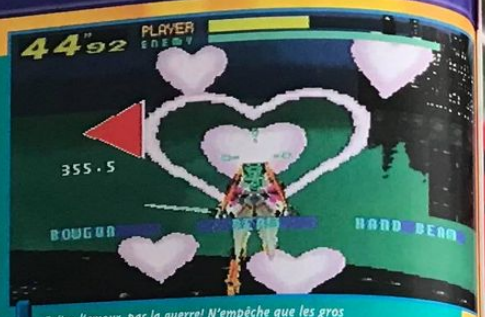
François Sanchez - 83330 Le Beausset
Michael Baudoin - 91490 Milly la Forêt
Simon Legrand - 65400 Arrens-Marsous
Cédric Lossouarn - 91390 Morsang sur Orge
Yacine Sapin -24680 Gardonne
Roger Maslé -78480 Verneuil sur Seine
Raoui Reda - 93200 Saint Denis
Davy Przybyla - 34150 Gignac
Rémy Bourdin - 55500 Fouchères aux Bois
Cédric Wiorek - 69009 Lyon
Florian Vicari - 13220 Châteauneuf -les-Martigues
Stéphan Dejaegere - 59200 Tourcoing
Lionel Giorgis - 06730 St André
Jérome Bessi - 06200 Nice
Laurent Klein - 67380 Lingolsheim
Nicolas Deleris - 81990 Puygouzon
Charles Labenelle - 32310 Saint-Puy
Agnès Berthot - 39800 Neuvilley
Enguerrand Dumas - 01140 Thoissey
José Villanueva - 30700 St Quentin la Potereie
Laurent Berg - 93110 Rosny sous Bois
Frédéric Dardenne - 59600 Maubeuge
David Frangy - 13240 Septemes les Vallons
Yannick Mongodin - 91360 Epinay sur Orge
Stéfana Palmiéri - 20236 Omessa
Nicolas Fernandez - 18230 St Doulchard
Pierre Charton - 38330 St Nazaire les Eymes
Eric Broglia - 30202 Bagnols sur Cèze
Arnaud De Muyt - 45500 Gien
Stéphane Ottavy - 83300 Draguignan
Grégory Bertrand - 30390 Aramon
Stéphane Carré - 62600 Berck
Sébastien Engler - 95250 Beauchamp
Gérard Mercier - 06500 Menton
Gabriel Eynard - 38130 Echirolles
Anne-Lise Cabané - 64420 Eslourenties
Olivia Dawo - 55310 Tronville en Barrois
Jacques Martin - 07230 Lablachere
Cyril Pernot -78700 Conflans Ste Honorine
Alexandre Sibinovic - 92600 Asnières
Georges Bobbio - 69500 Bron
Benoît Ferdinand - 51000 Châlons en Champagne
Nicolas Mazeau - 44230 St Sébastien sur Loire
Olivier Cazeux - 13010 Marseille
Fabrice Humbert - 57550 Merten
Marie-Jeanne Themont - 7020 Mons Belgique
Erwann Le Floch - 84390 Sault
Olivier Abounassar - 34150 Gignac
Sebastien Lorain - 10200 Bar-sur-Aube
Gildas Merdrignac - 29280 Plouzane la Trinité

Virtual On

Tout chaud sorti des salles d'arcade, Virtual On est converti sur Saturn. Enfin un jeu de combat en 3D qui n'a rien à voir avec Virtua Fighter 2.

SATURN
● Sega/Novembre

Virtual On est une simulation de combat pour les fans de robots gigantesques façon Gundam. Les duels se déroulent dans une arène (fermée ou non) avec plusieurs obstacles. Mais n'allez pas croire pour autant qu'il s'agit d'un jeu de combat pur et simple. Virtual On exploite beaucoup les courses-poursuites et les attaques à distance. Tous les robots (et ils sont nombreux) possèdent trois attaques plus ou moins dévastatrices. Cela va du simple tir laser à la bombe à neutrons qui explose tout dans un large rayon d'action. Ensuite, c'est à celui qui esquivera au mieux les attaques tout en balançant copieusement des bastos dans tous les sens. Inutile de dire qu'il faut beaucoup jouer avec le terrain. Les combats se déroulent vraiment en 3D et offrent une grande liberté de mouvement. On peut pivoter sur soi-même, esquiver très rapidement sur les côtés, sauter et parfois léviter un bref instant en l'air. Pour cette conversion, Sega semble avoir fait du bon travail, comme à son habitude. Les graphismes sont bien évidemment plus dépouillés, mais le fun semble au rendez-vous. Il faudra néanmoins attendre le test pour en avoir le cœur net.

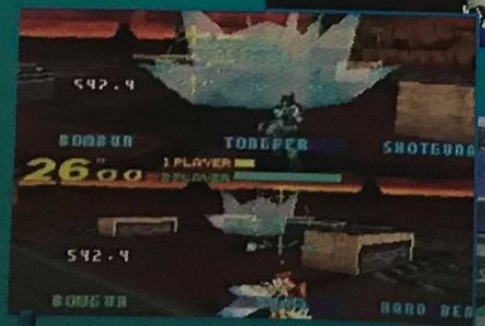


Faites l'amour, pas la guerre! N'empêche que les gros cœurs font sacrément mal!

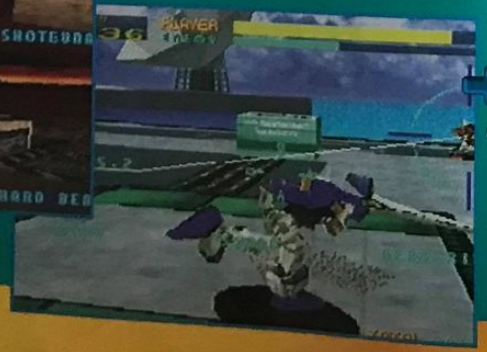
En mode 2 joueurs, l'écran est splitté à l'horizontale. Cela reste très jouable.

Dans certains niveaux, l'aire de combat n'a pas de limite. C'est idéal pour jouer à cache-cache.

Pour débusquer leur adversaire, les robots peuvent s'envoler quelques instants.



Les bombes sont à manier avec précaution: elles ne font pas de détail quand elles explosent.



Il est conseillé de courir très vite pour éviter les missiles ennemis.

PlayStation

Sûr de toi.
Tu es le meilleur.

Dans l'enfer de la course, tu maîtrises ton bolide.
Tu es le meilleur.

Ton adversaire connaît ta valeur.
Tu es le meilleur.

Dépassement à l'intérieur. Dépassement à l'extérieur.
Tu es le meilleur.

Encore 3 tours. Accélère. C'est la victoire.
TU ES LE CHAMPION.

"...UN CHEF D'OEUVRE ABSOLU"
95%
Joypad

"LE PODIUM DE L'ANNEE"
★★★★★★
CD Consoles

"UN CHEF D'OEUVRE EST NE"
5/5
PlayStation Magazine

"CETTE SIMULATION EST DEMENTIELLE"
93%
Consoles+

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMULA 1
Le jeu officiel FIA sur PlayStation

PSYGNOSIS

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

C'est dans ce genre de machine qu'il faut déposer les petits oiseaux libérés.

Sonic 3D Flicky Island

Non, Sega n'a pas abandonné son hérisson bleu au bord de l'autoroute! Après de longues vacances, la mascotte prépare une belle rentrée: outre un tour sur Saturn, il fait une ultime apparition sur Megadrive... et en 3D s'il vous plaît!

MEGADRIVE
● Sega/Novembre

Mais attention, ne vous méprenez pas sur le terme 3D, car c'est de 3D isométrique dont il s'agit. Pas de polygones texturés donc, mais des personnages modélisés en 3D. Sonic est toujours aussi speed et le scrolling de l'écran défile à une vitesse hallucinante, preuve que la Megadrive en a sous le capot! Dans chacun des mondes, Sonic devra éliminer tous les êtres vivants qu'il rencontre afin de libérer les oiseaux que ces monstres ont kidnappés. Cinq oiseaux doivent ainsi être récupérés et déposés à un endroit précis du niveau. Une fois cette opération réussie, une porte s'ouvre, vous donnant accès au niveau suivant. Chaque monde se compose de trois niveaux et, bien évidemment, une fois le troisième niveau franchi, le docteur Robotnik viendra vous rendre une petite visite. Ses apparitions sont absolument sidérantes sur la Megadrive, puisque Robotnik est lui aussi représenté en 3D. Sonic 3D devrait cartonner tant il innove par rapport aux autres épisodes de la série. La 16 bits de Sega a encore la pêche!

Premier affrontement avec Robotnik. Attendez qu'il soit posé au sol pour lui sauter sur le crâne.

La 3D isométrique apporte énormément à la profondeur du jeu. Nous n'avions jamais vu le docteur Robotnik aussi!

Les loopings sont monnaie courante dans ce Sonic 3D.

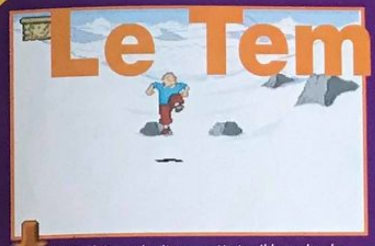
Y SONT BEAUX, MES NIVEAUX

Chacun des niveaux traversés repose sur un thème bien précis. En fonction de ces thèmes, les monstres ont une apparence particulière. Ajoutez à cela des pièges bien vicieux et vous obtiendrez un jeu très accrocheur.

Beaucoup de verdure dans ce premier niveau et une rencontre étonnante: Knuckles! Discutez donc avec lui, vous aurez une surprise.

La Grèce semble un thème cher au deuxième monde. On y trouve colonnes et statues de marbre, mais aussi des masses d'armes peu accueillantes.

Le troisième monde vous place dans l'arène d'un gigantesque stade. Et le hérisson va faire du sport: les pièges sont ici très, très nombreux.



Tintin doit courir vite par cette terrible avalanche.

Le Temple du Soleil

Tintin est de retour dans de nouvelles aventures sur Super Nintendo. Après un épisode mouvementé au Tibet, le célèbre reporter du "Petit Vingtième" s'embarque pour le Temple du Soleil.

SUPER NINTENDO
● Infogrames/Novembre

Fidèle à la bande dessinée de Hergé, le scénario du jeu s'inspire des "Sept boules de cristal" et du "Temple du Soleil".
Vous y découvrirez qu'une étrange épidémie frappe de grands explorateurs à leur retour d'une expédition au Pérou. D'après les rumeurs, une sinistre momie en serait la cause. Tintin, toujours en quête de vérité, part à son tour pour la Cordillère des Andes... Vingt niveaux vous attendent. De Saint-Nazaire aux temples incas, nul doute que votre périple sera parsemé d'embûches: courses poursuites en voitures, traversée de la jungle péruvienne, avalanches et promenade aérienne à dos de condor seront de la partie. Une chose est certaine: avec Tintin, on ne s'ennuie pas.

Les boules de cristal sont l'occasion d'admirer la qualité des effets spéciaux de la Super Nintendo.

En compagnie de son nouvel ami, Tintin doit traverser la jungle péruvienne. Les graphismes sont fidèles au style de la bande dessinée.

Il est possible de lire la fiche des caractéristiques de son joueur avant de faire son choix.

Break Point

Si les jeux de sport sont légion sur les consoles 32 bits, la Saturn manque cruellement de simulations de tennis. Ocean comble ce vide et se prépare à lancer Break Point, un tennis tout en 3D...

SATURN
● Ocean/Novembre

Break Point propose trois angles de vue différents: une vue arrière et deux vues du dessus, ces dernières étant les plus jouables. Les joueurs, hommes et femmes, sont représentés en 3D et leurs mouvements, très réalistes, ont été réalisés grâce à la Motion Capture. Des surfaces de nature différente sont proposées et on retrouve les très classiques terrains de gazon, de béton ou de terre battue. Côté options, Break Point vous invite à disputer un match, en simple ou en double, à disputer une Super Coupe ou un grand Tournoi, ou tout simplement à vous entraîner sur la surface de votre choix. Classique et efficace. Entrée des joueurs sur le court central, le mois prochain.

La vue arrière est peu recommandée: il est difficile d'anticiper les trajectoires de la balle.

Sur herbe, le service est une arme essentielle. Qui sait l'utiliser a à moitié gagné.

Phonecafé N°1

PHONECAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France.
Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

Appelle tout de suite au:
36 68 38 88

© AB - 3668 : 2,23 F/mn - Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler.

ISS Deluxe

Non, la Megadrive n'a pas dit son dernier mot. La preuve, une des meilleures simulations de foot est aujourd'hui adaptée sur la 16 bits de Sega. Merci qui? Merci Konami!

Les tirs au but sont toujours aussi stressants.

ISS Deluxe possède un aspect tactique très poussé. C'est ce qui a fait son succès sur Super Nintendo.

L'animation et les graphismes sont particulièrement attrayants.

La version Deluxe (plus mieux-mieux!) du mythique International Superstar Soccer sera enfin disponible sur MD en novembre. Mieux vaut tard que jamais. Apparemment, les programmeurs de Konami ont mis tout ce temps à profit pour peaufiner le jeu. Les photos feront sourire les possesseurs de 32 bits mais pour une Megadrive, c'est du beau boulot. Et puis, ISS Deluxe est surtout réputé pour la qualité de la simulation et la richesse des options. Rarement jeu de foot n'avait atteint un tel réalisme. On espère que la MD nous mitonne un come-back percutant, histoire de prouver qu'une bonne 16 bits tient encore la route, à condition qu'on lui offre de bons jeux. Réponse en novembre.

MEGADRIVE
● Ludi/Novembre

Espérons que la jouabilité ne souffrira pas des limitations de la machine.

Street Racer

Un des jeux de bagnoles les plus déjantés sur 16 bits débarque sur Playstation et Saturn. Préparez-vous à casser votre petit cochon, Street Racer arrive sur les chapeaux de roue!

PLAYSTATION
● Ubi Soft/Novembre

Des coups spéciaux permettent de gêner les adversaires.

Chose étonnante, il y a un mode similaire au fameux Micro Machine.

A six joueurs, les fenêtres sont plus petites, bien sûr. Mais cela reste jouable.

La castagne entre concurrents tient toujours un rôle prépondérant dans Street Racer sur Playstation.

A quatre joueurs, c'est encore visible, et l'animation n'est pas du tout saccadée.

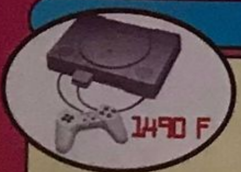
Vous vous souvenez sûrement de Street Racer, une course de voitures très musclée qui avait fait les beaux jours des 16 bits de Sega et Nintendo? Bueno, parce que Vivid Image remet une deuxième couche sur Saturn et Playstation. Accrochez-vous au paddle, la version 32 bits a subi des changements radicaux. L'animation dépote à cinquante images par seconde et les voitures évoluent désormais dans un environnement en 3D avec plusieurs angles de vue. Il y a toujours huit personnages différents, tous dotés de coups spéciaux délirants et de caractéristiques précises. Petit plus, plusieurs joueurs peuvent prendre le même personnage. Un mode Replay permet de revoir l'intégralité d'une course à partir de n'importe quelle voiture ou selon des caméras fixes comme à la télé. Dans le genre, Street Racer est un concurrent direct de Mario Kart sur Nintendo 64. Si tout reste à voir sur ce dernier, on peut déjà vous donner nos impressions sur le bébé de Vivid Image: ça dépote. Il sera possible de jouer jusqu'à huit simultanément sur des écrans splittés. La partie de foot de la version 16 bits a disparu, mais un mode Rumble bien bourrin vient le remplacer. Inutile de dire qu'on attend sa sortie avec impatience. La version Saturn sera également disponible.

N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

STOCK GAMES

LES MEILLEURS PRIX, LES MEILLEURS CONSEILS, UN GRAND CHOIX DE JEUX, TOUTES NOUVEAUTÉS, NOTRE NOUVEAU SYSTEME D'ECHANGE, ... STOCK GAMES C'EST TOUT ÇA !!!

PLAYSTATION



NEUF

BUST AND MOVE 2	249 F
CABLE RGB	129 F
CRASH BANDICOOT (US)	429 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
FORMULA ONE	349 F
JOYPAD PSX	149 F
MAD CATZ VOLANT	479 F
MEMORY CARD	179 F
MEM. CARD 120 BLOCKS	299 F
RESIDENT EVIL	349 F
RETURN FIRE	369 F
TEKKEN 2 (US)	399 F

OCCASION

CONSOLE PSX + 1 JEU	1290 F
ACTUA SOCCER	199 F
ADIDAS SOCCER	299 F
AIR COMBAT	199 F
ALIEN TRILOGY	249 F
ALONE IN THE DARK	249 F
ASSAULT RIGS	199 F
CRAZY IVANS	149 F
CRITICOM	199 F
CYBER SLED	149 F

DESCENT	249 F
DESTRUCTION DERBY	149 F
DISC WORLD	149 F
DOOM	199 F
EXTREME GAMES	249 F
FIFA SOCCER	149 F
GEX	249 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F
LOADED	149 F
LONE SOLDIER	199 F
MAGIC CARPET	199 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NBA JAM TE	149 F
NEED FOR SPEED	299 F
NOVA STORM	149 F
NBA IN THE ZONE	249 F
RAIDEN PROJECT	199 F
RAPID RELOAD	199 F
RAYMAN	249 F
RIDGE RACER	149 F
RIDGE RACER REV	299 F
ROAD RASH	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
STRIKER	99 F
SHELLSHOCK	199 F
THE D	199 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHINDEN	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	249 F
TRUE PINBALL	249 F
WING COMMANDER III	199 F
WIPE OUT	199 F
WORMS	299 F
THEME PARK	249 F
ZERO DIVIDE	149 F

SATURN

NEUF

BACK UP MEMORY SAT	249 F
CABLE RGB	129 F
DAYTONA REMIX (JAP)	399 F
FATAL FURY 4 REAL BOUT (JAP)	549 F
IRON STORM (US)	429 F
JOYPAD EXPLORER	99 F
JOYPAD SATURN	169 F
NIGHT + PAD	479 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F

OCCASION

CONSOLE SATURN + 1 JEU	1290 F
CARTE MPEG	799 F
ALONE IN THE DARK	249 F
BAZOOKATONE	199 F
BUGS	249 F
BAKU BAKU	249 F
CLOCK WORM NIGHT	149 F
CLOCK WORM NIGHT II	249 F
DARIUS	199 F
DAYTONA	99 F
DIGITAL PINBALL	249 F

F1-LIVE	249 F
FIFA SOCCER 96	149 F
GALACTIC ATTACK	249 F
GOLDEN AXE DUEL	249 F
NANG ON 96	249 F
MAGIC CARPET	199 F
MYSTERIA	249 F
NHL HOCKEY	249 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON II	299 F
PARODIUS	249 F
PEEBLE BEACH GOLF	249 F
RAYMAN	249 F
ROBOTICA	199 F
SEGA RALLY	299 F
SHELLSHOCK	249 F
SHINOBI X	149 F
SIM CITY 2000	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
THE D	199 F
THE HORDE	249 F
THEME PARK	249 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHIDEN	249 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP	249 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER 2	299 F
VIRTUA RACING	199 F
VIRTUA REMIX	149 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	249 F
WORMS	299 F
X-MEN	249 F

SUPER NINTENDO

CABLE RGB	99 F
TRANSFORMATEUR	99 F
JOYPAD SUPER NIN	69 F
STARWING	59 F
STREET FIGHTER II	59 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SOCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	149 F

SYNDICATE	199 F
BATMAN RETURNS	99 F
TINY TOON	149 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EQUINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	149 F
DAFFY DUCK	149 F
FIFA SOCCER	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
KILLER INSTINCT	149 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
NBA JAM T.E	199 F
SPARKSTER	199 F
WARLOCK	199 F
STREET RACER	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	149 F
LES SCHTROUMPFS	199 F

MYSTIC QUEST	199 F
FLASHBACK	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNT.	199 F
MR NUTZ	199 F
LEMMINGS 2	199 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
TURN & BURN	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
DEMONS CREST	249 F
CANNON FODDER	249 F
EARTH WORM 2	249 F
EART WORM JIM	199 F
URBAN STRIKE	299 F
ROI LION	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
SUPER STAR SOCCER	249 F
TIME OF ILLUSION	249 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
JUNGLE STRIKE	249 F

MEGADRIVE

JOYPAD MEGADRIVE	39 F
CABLE PERITEL MD I / MD II	99 F
TRANSFORMATEUR MD I / MD II	99 F
SONIC	39 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	69 F
ALIEN STORM	69 F
JURASSIC PARK	69 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CAMELEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
TINY TOONS	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
NBA JAM	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DESERT STRIKE	149 F
STREET OF RAGE II	149 F

TURTLES FIGHTERS	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHODOWN	149 F
THUNDER FORCE IV	149 F
MICKEY MANIA	149 F
FLASH BACK	149 F
MR NUTZ	149 F
ALADDIN	149 F
LEMMINGS II	149 F
NHL HOCKEY 95	149 F
PITFALL	199 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
ALIEN 3	199 F
NBA JAM T.E	199 F
GUNSTAR HEROES	199 F
DRAGON' S FURY	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MEGA TURICAN	199 F
ROAD RASH II	199 F
MORTAL KOMBAT II	199 F
STAR GATE	199 F
JOHN MADDEN 95	199 F
SONIC AND KNUCLES	199 F
POWER DRIVE	249 F
LAND STALKER	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
URBAN STRIKE	249 F
SONIC 3	249 F
FIFA SOCCER 96	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
LIGHT CRUSADER	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
VIRTUA RACING	299 F

NEO GEO CD

JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F

FAT FURY SPECIA	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
ALPHA MISSION 2	149 F
BASEBALL STAR 2	149 F
STREET HOOP	199 F
MUTATION NATION	199 F
VIEWPOINT	199 F
WORLD HEROES 2 JET	199 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	249 F
A.D KOMBAT	249 F
KARNOV'S REVENGE	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KING OF FIGHTERS 95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

3 DO

MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F

IMMERCERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STARBLADE	99 F
REBEL ASSAULT	99 F
JOHN MADDEN	99 F
TOTAL ECLIPSE	99 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	99 F
SALYER	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NIGHT TRAP	149 F
THEME PARK	149 F
HORDE	149 F
RETURN FIRE	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
ROAD RASH	199 F
NEED FOR SPEED	299 F
CAPTAIN QUASAR	199 F

PROCHAINEMENT

BRIANCON
ROUEN
BEAUVAIS

PC CD ROM

DRAGON LORE	69 F
HAND OF FATE	69 F
KYRANDIA	69 F
FILLING MOON	99 F
GUILTY	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
NOCTROPOLIS	99 F
ALONE IN THE DARK 3	149 F
ESTATICA	149 F
FUTUR SHOCK	149 F
TERMINAL VELOCITY	149 F
ALIENS COMIC BOOK	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
SSS	199 F
FADE TO BACK	199 F
HELLCAB	199 F
LOST DYNASTY	199 F
MAITRE LU	199 F
RAVEN	199 F
SPACE BUCKS	199 F
ASCENDANCY	249 F
CONQUEST NEW WORLD	249 F
THEME PARK	249 F
WING COMMANDER 4	249 F
NORMALITY	299 F

3, rue d'Arras
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ 01 46 33 07 83

15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ 01 46 33 07 83

13, rue des Ecoles
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ 01 43 25 61 24

44, rue de Malte
75011 PARIS
☎ 01 43 55 76 45

52, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHIEN LES BAINS
☎ 01 39 64 36 52

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M° RER La defense
☎ 01 49 06 96 08

GARE DU NORD
23, rue d' Abbeville
75009 PARIS
M° Poissonnière ou Gare du nord
☎ 01 44 63 02 49

4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M° Raspail ou Vavin
☎ 01 43 35 32 10

118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M° Marcel Sembat
☎ 01 46 21 19 92

80, En Fournirue
57000 METZ
☎ 03 87 37 37 47

9, rue Jean-Jacques Rousseau
44000 NANTES
☎ 02 40 48 13 14

15, rue Louis Pasteur
29200 BREST
☎ 02 98 46 11 46

NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 NICE
☎ 04 93 13 00 10

GAP
31, rue Jean Eymar
05000 GAP
☎ 04 92 21 28 39

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre.

QU'ATTENDS TU POUR REJOUER !

NOUS RÉPARONS ET MODIFIONS TA CONSOLE EN 3 JOURS
- PSX : 250 F
- SATURN : 250 F
- MEGADRIVE : 100 F
- SNIN : 100 F

AUTRE, NOUS CONSULTER

NOUVEAU !!!
SYSTEME D'ECHANGE :
Votre jeu + 50 F contre un autre de même valeur*.
Ex : Vous donnez DOOM (PSX) + 50 F, nous vous donnons RAYMAN (PSX).
* Cette offre s'applique sur les jeux d'occasion de votre choix et sur une même console pour un jeu plus cher, rajoutez la différence en plus.

NEO GEO cartouche

JOYSTICK NEO GEO	249 F
MEMORY CARD	129 F
SUPER SPY	149 F
KING OF THE MONSTERS	149 F
NAM 75	149 F
BASE BALL 2020	149 F
ART OF FIGHTING	149 F
WORLD HEROES 2	149 F
BASE BALL STARS	149 F
MAGICIAN LORD	149 F

FATAL FURY 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
TRASH RALLY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	299 F
SENGOKU 2	349 F
SUPER SIDE KICKS	249 F
ROBO ARMY	299 F
WORLD HEROES 2 JET	449 F
SAMOURAI SHODOWN 2	499 F
WIND JAMMERS	499 F
SUPER SIDE KICKS 2	499 F
LAST RESORT	499 F
GALAXY FIGHT	699 F

NEC

CONSOLE DUO R + 1 JEU	1290 F
PC GT + 1 JEU	849 F
ARCADE CARD DUO	249 F
ART OF FIGHTING	99 F
BOMBER MAN 92	129 F
BRANDISH	249 F
DODGE BALL CARD	249 F
DRACULA X	299 F
DRAGON BALL Z	349 F
F1 CIRCUS 91	149 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FATAL FURY 2	99 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
FINAL SOLDIER CARD	149 F
LORD OF THUNDER	299 F
MAGICOAL	199 F
NINJA GAIDEN	99 F
PC KID 2	199 F
POWER SPORTS CARD	129 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
STAR PARODIA	249 F
SWORD MASTER	249 F
TATSUJIN	129 F
VIGILANTE	99 F
Y' S 1 ET 2	249 F
Y' S IV	349 F

JEUX A PARTIR DE 49 F

GAME BOY

Jeux à partir de 69 F

WARIOLAND	149 F
ZELDA	149 F

GAME GEAR

Jeux à partir de 69 F

BATMAN RETURNS	99 F
ECCO THE DOLPHIN	99 F
FIFA SOCCER	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
NBA JAM TE	129 F
SHINOBI	99 F
SONIC DRIFT	149 F
STRIDER	99 F
WONDER BOY	99 F

JAGUAR

CANNON FODDER	199 F
DRAGON	199 F
KASUMI NINJA	149 F
PINBALL FANTASIES	199 F
WOLFENSTEIN 3D	149 F
ZOOL 2	149 F

Tous nos produits d'occasion sont testés et garantis !!!

AUTRES CONSOLES
MEGA CD - 32 X
CDI NINTENDO - MASTER SYSTEM

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 46 33 07 83

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tél : ....

REGLEMENT
- Carte bleue ☐
  N° carte bleue
  date d'expiration
- Mandat-lettre ☐
- Contre remboursement ☐
- Chèque ☐

Signature →

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F).
Rajouter 40 F en contre remboursement, COLISSIMO 48H. Rajouter 65 F en contre remboursement, JET SERVICES 24H.
Tous nos jeux d'occasion et consoles sont testés et garantis. Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles.

RCS PARIS B 391152 899

Tous nos prix sont révisables sans préavis dans la limite des stocks disponibles

Hexen

Nous vous en parlions dans notre hors série de cet été, Hexen arrive enfin sur 32 bits. Que les puristes se rassurent, le jeu est identique aux versions PC et Mac... Mieux, il dispose d'une intro tout en images de synthèse!

Les centaures sont des ennemis torves
Les bougres ont le culot de se protéger avec leur bouclier.

Hexen est un jeu dans la lignée des Doom-like: vue subjective (c'est-à-dire que l'action est vue par les yeux du personnage que vous dirigez), armes à gogo, sang à profusion et niveaux en nombre sont au rendez-vous. Rien d'étonnant à cela, l'équipe qui a développé Hexen est la même que celle qui a développé Doom. Ça donne le ton. Probe s'est chargé de l'adaptation sur Saturn, et c'est vraiment du bon boulot: le jeu est largement à la hauteur de nos espérances. Trois personnages sont disponibles au début du jeu: un clerc, un mage ou un guerrier. Chacun d'entre eux dispose de ses propres caractéristiques: puissance de frappe, armure, magie ou rapidité de déplacement. Au cours de l'aventure, quatre armes pourront être récupérées et elles seront en rapport avec le personnage que vous avez choisi. Il peut s'agir, par exemple, d'une épée de feu pour le guerrier ou d'une magie très puissante pour le mage.

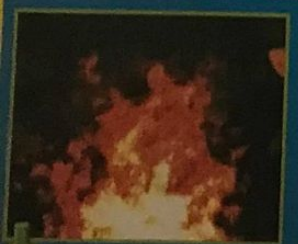
A la différence de Doom, vous devrez ici naviguer de niveau en niveau à la recherche d'interrupteurs afin de sortir d'un monde. Les aller et retour entre les niveaux seront très fréquents, et néanmoins nécessaires. La partie aventure est ainsi privilégiée. Mais, rassurez-vous, le jeu reste aussi très porté sur l'action, car on calcine les ennemis dans d'infernaux brasiers, quand on ne les explose pas à coups de hache comme de vulgaires portes d'église! Hexen est un titre que les amateurs de Doom ne peuvent laisser passer.

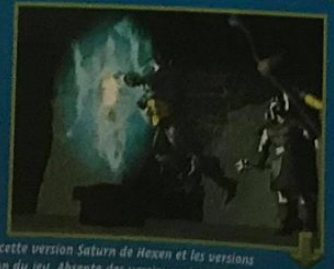
Le mage est capable de geler ses ennemis sur place. Mais pour glacer ainsi son prochain, un regard ne suffit pas: il faut une arme spéciale...

SATURN
● GT Int./Novembre

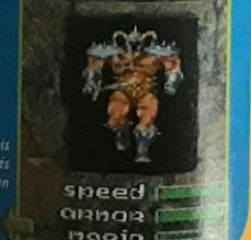
Au début du jeu, le guerrier, bien bourrin, se bat à mains nues.

Il est possible de jouer en mode plein écran. La vision est alors excellente, mais les munitions et potions magiques ne sont plus indiquées... c'est un handicap.





La seule différence apparente entre cette version Saturn de Hexen et les versions Mac et PC réside dans l'introduction du jeu. Absente des versions micro, cette intro sur Saturn est une petite merveille, où se bousculent des images de synthèse, d'excellente définition, sioupiait!



Voici les trois personnages proposés au début du jeu: un clerc, un mage ou encore un guerrier. Faites votre choix.

Doom

Le fusil à pompe fait toujours autant de dégâts.

Que les saturniens amateurs de jeux d'action se réjouissent, Doom arrive enfin sur leur console. Tout comme sur Playstation, Doom Saturn regroupe les épisodes de Doom I et de Doom II, ainsi que quelques niveaux inédits.

Pour ceux qui ne connaissent pas Doom (y en a-t-il encore?), sachez que ce jeu fut en son temps le plus gore de tout l'univers vidéoludique. Depuis, il n'a cessé d'être copié, mais rarement égalé. La vue subjective proposée plonge le joueur dans l'action et il n'est pas rare de sursauter au détour d'un couloir, surpris par un ennemi. Différentes armes sont proposées, de la plus simple, le pistolet, à la plus dévastatrice, le BFG 9000, en passant par la plus gore, la tronçonneuse... Chacun y trouvera son compte. Préparez votre trousse à pharmacie, Doom débarque...

SATURN
● GT Int./Novembre

Le pistolet n'est pas très efficace, mais quand on a que cela, on est bien obligé de s'en servir.

Les connaisseurs reconnaîtront ici le premier niveau de Doom II où l'on trouve le fusil à pompe.

Ces sous-sols sont infestés de guerriers aveuglés par une haine destructrice. Bonne ambiance...

NOUVEAU ET UNIQUE !!! REVEND CASH (CONTRE UN CHEQUE)
Rachat : Jeux Playstation : 100/130/150/190 Francs - Jeux Saturn : 100/130/150/190 Francs
Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs - Jeux Megadrive : 50/70/120/150 Francs
GARANTIE DE PAIEMENT - DELAI MAXIMUM : UNE SEMAINE

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!! (garantie 3 mois)
PLAYSTATION Pal + 1 PAD + CD démo : 1190 F + 0'
SATURN EURO + 1 JEU + 1 PAD : 190 F + 0'
MEGADRIVE +1 PAD : 249 F + 0'
S. NINTENDO + 1 PAD 299 F + 0'

PLAYSTATION

SAMPRAS TENNIS	349 F + 0'
STREET RACER	349 F + 0'
SIM CITY 2000	349 F + 0'
SOVIET STRIKE	349 F + 0'
TOMB RAIDER	349 F + 0'
TIME COMMANDO	349 F + 0'
MICROMACHINES	349 F + 0'
COOL BOARDERS	349 F + 0'
ONSIDE SOCCER	349 F + 0'
DIE HARD TRILOGY	349 F + 0'
BAPHOMET	349 F + 0'
BLAZING DRAGONS	349 F + 0'
ANDRETTI RACING	349 F + 0'
MOTORTOON 2	369 F + 0'
FORMULA 1	369 F + 0'
CHRONICLE OF SWORD	369 F + 0'
TEKKEN 2	

MATERIEL & ACCESSOIRES PLAYSTATION
CORDON PERITEL 149 F + 0'
MEMORY CARD SONY (15 BLOCS) 169 F + 0'
MEMORY CARD (120 BLOCS) 279 F + 0'
ARCADE STICK SONY 399 F + 0'
ARCADE STICK FIRE 299 F + 0'
PAD TURBO/RALENTI 129 F + 0'
VOLANT PEDALE BOITE DE VITESSE 499 F + 0'
VOLANT SEUL 349 F + 0'
MULTIPLAYER SONY 199 F + 0'
MEMO COULEUR (15 BLOCS) 99 F + 0'

CONSOLES NEUVES
PLAYSTATION PAL +1PAD + CD Démo 1489 F + 0'
PLAYSTATION +1PAD + CD Démo + RVB + KIT MULTI-JEU 1990 F + 0'
SATURN + 1 PAD + CD Démo 1489 F + 0'
S. NINTENDO + 1 PAD + MARIO ALL STARS 699 F + 0'
MATERIELS GARANTIS 1 AN

L'événement Playstation c'est : TEKKEN 2
369 F + 0' de port = 369 F
VAS Y A DONF C'EST DU TOP !

SATURN

NIGHT WARRIOR	329 F + 0'
DECATHLET	339 F + 0'
EXHUMED	349 F + 0'
TOMB RAIDER	349 F + 0'
TUNNEL B1	369 F + 0'
DAWN DARKNESS	369 F + 0'
NIGHTS SEUL	369 F + 0'
NIGHTS + PAD	469 F + 0'

MATERIEL & ACCESSOIRES SATURN
CARTE MEMOIRE SEGA 349 F + 0'
ACTION REPLAY (ADAPT+MEM+ARP) 369 F + 0'
CARTE VIDEO SATURN (FILMS CD!) 1190 F + 0'
ARCAD RACER (VOLANT) 449 F + 0'
CARTE PHOTO CD (PHOTO EN CD) 169 F + 0'
ADAPT JEUX ETRANGERS 169 F + 0'
MANETTE TURBO ET SLOW 99 F + 0'

Les frais de port : c'est nul !
0 Francs* 3615 consolplus
Depuis 5 ans déjà ... petits prix + port gratuit = Les moins chers de France
PLUS TOUS LES AUTRES SUR LE 3615 CONSOLPLUS

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F | TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

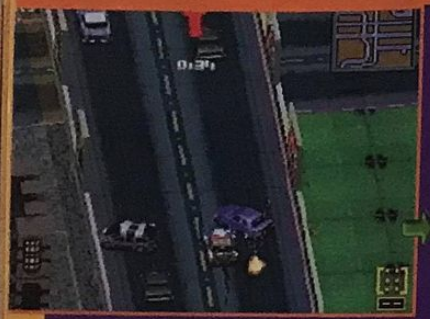
REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 10/ 96

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03
ET 9 Rue Lépante - 06000 NICE - Tél. 93 82 82 73

Crimewave

Il est rare de voir des courses de voitures en 3D isométrique, c'est pourtant le cas avec Crimewave.



Attention à ne pas troubler la quiétude des honnêtes citoyens...

Forcément, vos rivaux sont aussi bien armés que vous, sinon ce serait trop facile.

Il y a huit niveaux au total dans le jeu.

Développé par Domark en Angleterre, Crimewave fait partie des courses de voitures mâtinées de shoot-them-up. Le but du jeu est simple: détruire des voitures avant qu'elles ne s'échappent. Evidemment, votre bolide est équipé: avec deux mitrailleuses lourdes à bord, vous êtes paré. Côté munitions, chaque voiture abattue laisse s'échapper quelques roquettes et autres gâteries pour grands enfants. Mais au fait, puisque le jeu est programmé par des Anglais, il va falloir conduire à gauche. Pour s'exploser la tronche entre gentlemen, ça ne change pas grand-chose...

SATURN

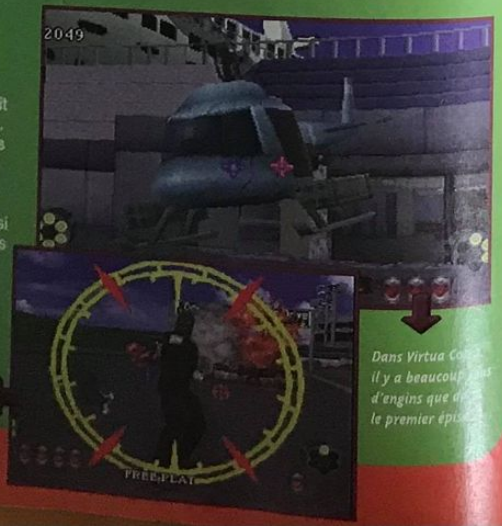
● Eidos/Novembre

Virtua Cop 2

Sega persiste et signe avec Virtua Cop 2, second volet du célèbre jeu de tir en images de synthèse. Ressortez les flingues et rachetez des munitions, va y avoir du sport!

Difficile à croire, et pourtant le boss lance bel et bien des camions à mains nues!

Première chose à savoir, Virtua Cop 2 accepte les Virtua Gun commercialisés avec le premier épisode. Bonne nouvelle donc pour les possesseurs de ces flingues (rangés depuis des lustres au fond d'un tiroir). D'autant plus que Virtua Cop 2 semble très prometteur. Il est dans la même veine que son prédécesseur, mais le jeu paraît toutefois beaucoup plus vivant. Les scènes d'action sont moins statiques et il y a plusieurs courses poursuites très mouvementées. Bien sûr, la version Saturn n'est pas aussi belle que la version arcade mais au moins, vous n'aurez pas à éventrer votre porte-monnaie toutes les cinq minutes pour prendre votre pied.



Un curseur vous indique l'ennemi le plus dangereux. C'est le premier homme à abattre.

Dans Virtua Cop 2, il y a beaucoup plus d'engins que dans le premier épisode.

SATURN

● Sega/Novembre

NOUVEAUX MAGASINS
AIX EN PROVENCE - 2, rue Lacépède - Haut Crs Mirabeau
MOULIN - 48, rue des Coutelliers
THONON LES BAINS - Galerie l'Etoile
LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis
FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Compère
MONT DE MARSAN - 15 rue des Cordeliers
AUBERVILLIERS - 28 rue du Moutier
TARBES - 6, rue B. Barrere
REIMS - Place Drouet d'Erlon - Galerie du Lion d'Or
PARIS 6 - 15, rue Bréa (métro Vavin)
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - ST MALO - CHERBOURG - BERGERAC - NICE
BERGERAC - COGNAC - SAUMUR - LIMOGES - ST NAZAIRE
SALON DE PROVENCE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLAYSTATION
Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo
1490,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France
Les nouveautés Play Station
Burning Road - Tunnel B1 - PGA Tour Golf 97
John Madden 97 - Andretti Racing 97 - Tekken II
Wipe Out 2097 - Racing Skies
REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

SATURN
console SATURN et un pad" et 1 CD de Démo
1490,00 Frs
Les nouveautés Saturn
Soviet Strike - Earthworm Jim II - Doom
Syndicate wars - Hexen - World Serie Baseball II
Megaman X 3 - Dream Team
REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES **36 68 22 06** À VOTRE SERVICE

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO
(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéodans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot
Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30
- 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél: 25 73 11 28 - 11 NARBONNE - Tél: 68 32 07 60
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
- 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30
- 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 67 60 42 57 - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Tél: 58 06 39 51 Nouveau
- 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 43 LE PUY EN VELAY - Tél: 71 09 37 17 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93
- 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01
- 51 REIMS - Tél: 26 77 96 76 Nouveau ! - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 59 LILLE - Tél: 20 51 44 75 - 60 CREIL - Tél: 44 25 56 64
- 63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 73 28 93 37 - 65 TARBES - Tél: 62 44 92 92 - Nouveau ! 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81 - 67 HAGUENAU - Tél: 88 73 53 88
Nouveau - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 74 ANNECY - Tél: 50 51 44 98
- 74 ANNEMASSE & Genève -Tél: 50 87 16 75 - 74 THONON LES BAINS - Serveur : 38 68 22 06 Nouveau ! - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10
- 75 PARIS 6 (Metro Vavin) - Tél: (16-1) 46 33 79 11 Nouveau ! - 76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55
-77 MELUN - Tél: (16-1) 64 37 41 98 Nouveau - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66
57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - 93 AUBERVILLIERS - Tél: (16-1) 43 52 70
23 Nouveau !- 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76 - 97 POINTE A PITRE - Tél: 93 20 69 Nouveau
- 97 FORT DE FRANCE - Tél: 63 12 13 Nouveau

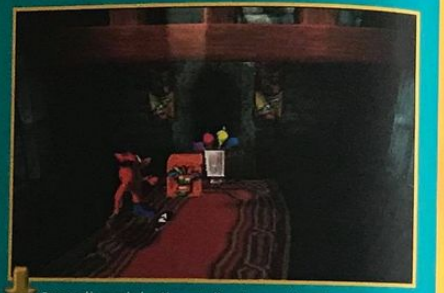
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Crash Bandicoot

Et au fil des mois, le nouveau jeu de plates-formes de Sony se dévoile avec une coquette parcimonie... Les îles de Crash Bandicoot ne sont ainsi présentées qu'une à une, histoire de ménager le suspense.

Gare a l'électricité qui circule devant Crash!

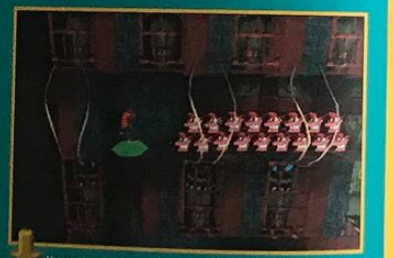
Timing de rigueur pour sauter par-dessus les tonneaux.



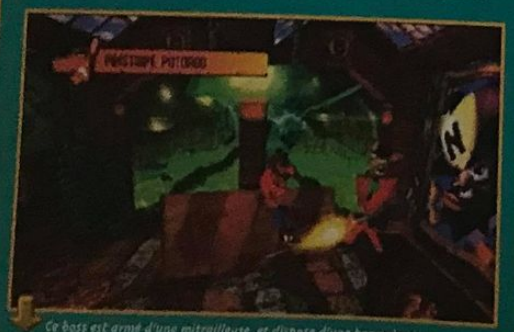
Foncez dès que la lumière est allumée, car elle ne le reste pas longtemps.

Chaque île comporte plusieurs niveaux à la difficulté progressive et un boss. Après une longue et difficile traversée de la jungle, Crash Bandicoot a exploré un temple en ruine, combattu des araignées, chevauché un sanglier, foncé sur un wagonnet et le voici enfin débarqué sur la troisième île du jeu! Toujours en quête de sa douce, enlevée par un savant fou, le marsupial va devoir affronter de nouveaux dangers encore plus périlleux où son sens de l'équilibre et ses réflexes seront une nouvelle fois mis à l'épreuve. La beauté des graphismes impressionne toujours autant au fil de ses pérégrinations avec des sprites irréprochables, même en gros plan! Entièrement en 3D, le jeu propose également quelques niveaux en 2D du plus bel effet et, comme d'habitude, les passages secrets sont légion mais difficiles à dégoter...

PLAYSTATION
Sony/Novembre



Un passage secret très, très sympa.



Ce boss est armé d'une mitrailleuse, et dispose d'une barre de vie impressionnante.

Ne dégommez pas les tortues car, pour survivre, il vous foudre rebondir sur leur ventre.

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

01 43 79 12 22

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : 01 43 79 12 22 - Fax : 01 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

PLAYSTATION

NOUVEAU !!
CONSOLE VF
+ 1 JOY.
→ 1490 F

JEUX VERSION JAPONAISE

SAMURAI SHODOWN 3	499 F
NAMCO TENNIS	499 F
OVER BLOOD	499 F
TOBAL N° 1 + DEMO FF 7	449 F
ZERO DIVIDE 2	499 F
ARC THE LAD 2 RPG	499 F
VANDAL HEARTS RPG	499 F
POPOLOCROIS RPG	499 F
WILD ARMS RPG	499 F
MACROSS MISSION VFX	499 F
SHADOW STUGGLE	499 F
STREET ZERO 2	449 F
PSYCHIC FORCE	499 F
STAR GLADIATOR	499 F

JEUX VERSION EURO.

SIM CITY 2000	369 F
RAGING SKIES	369 F
SOVIET STRIKE	369 F
TOMB RAIDER	369 F
DARKSTALKERS	369 F
PETE SAMPRAS TENNIS	349 F
BURNING ROAD	369 F
MYST	369 F
RETURN FIRE	369 F
ANDRETTI RACING 97	369 F
CHEVALIERS DE BAPHOMEE	369 F
DIE HARD TRILOGY	369 F
SKELETON WARRIORS	369 F
FORMULA ONE	369 F
BLAZING DRAGONS	369 F
TUNNEL B1	369 F
FIFA 97	369 F
TIME COMMANDO	369 F
COMMAND AND CONQUER	369 F
CRASH BANDICOOT	369 F
TEKKEN 2	399 F
WIPE OUT 2097	369 F
DESTRUCTION DERBY 2	TEL.

SATURN

NOUVEAU !!
CONSOLE VF
+ 1 JOY.
→ 1490 F

ACCESSOIRES SATURN

ADAPTATEUR UNIVERSEL	149 F
CABLE RGB JAP/ VF	149 F
JOYPAD ORIGINAL JAP/ VF	199 F
MEMORY CARD	349 F
ACTION REPLAY 3 EN 1	349 F

JEUX VERSION JAP

GREATEST BASEBALL *PROMO !!*	99 F
VAMPIRE HUNTER *PROMO !!*	199 F
VICTORY GOAL 96	349 F
DRAGON BALL Z 2	349 F
DRACULA DETECTIVE	349 F
CHASE HQ 2	349 F
PUZZLE BUBBLE 2 X	399 F
BOMBERMAN	349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

OUT RUN	299 F
AFTERBURNER 2	299 F
THUNDERFORCE 4 + ARCADE	399 F
DARK SAVIOR RPG	399 F
SAKURA WARS RPG	399 F
RIGLORD SAGA 2	399 F
WORLD HEROES PERFECT	349 F
LANDGLISSER 3 RPG	399 F
DIE HARD TRILOGY	399 F
TOSHINDEN 2 URA	399 F
FIGHTING VIPERS	449 F
ALBERT ODYSSEY	449 F
NIGHTS + JOYPAD	449 F
FATAL FURY REAL BOUT + CART	TEL.
LUNAR RPG	449 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F
SAMURAI SHODOWN 3	TEL.

→ TEL.
DISPO V. JAP

SUPER NINT.

JEUX OCCAZ
→ CONS. OCCAZ
+ 2 MANNETTES
399 F

ROAD RUNNER	99 F
NBA JAM	99 F
SUPER TENNIS	99 F
SAILOR MOON	99 F
TECMO BASKET	99 F
PILOTWINGS	99 F
STARWING	99 F
PLOK	99 F
NCAA BASKET	99 F
BEST OF BEST	99 F
ADDAMS FAM.	99 F
MAGIC SWORD	99 F
OFF ROAD	99 F
CASTLEVANIA	129 F
LEMMINGS 2	129 F
AN.WORLD	129 F
TINY TOON	129 F
DESERT STRIKE	149 F
BOMBERMAN	149 F
METROID	149 F
STAR WARS	149 F
ERIC CANTONA	149 F
VORTEX	149 F
MAGIC SWORD	149 F
CHAOS ENGINE	149 F
SUPER ALESTE	149 F
MEGAMAN X	149 F
FLASHBACK	149 F
TWIN BEE	149 F
GOOF TROOP	149 F
AXELAY	149 F
SYNDICATE	199 F
METROID	199 F
LEGEND	199 F
BAT. ET ROBIN	199 F
JUDGE DRED	199 F
CANON FODER	199 F
ZELDA 3	199 F
S.STAR SOCCER	199 F
CYBERNATORL	199 F
MORTAL K 2	199 F
KIL.INSTINCT	249 F
ILL.OF TIME	249 F
WORMJIM 2	299 F
DOOM	299 F

MEGADRIVE

JEUX OCCAZ
→ MD OCCAZ
+ 2 MANNETTES
299 F

ZOOL	99 F
SHINOBI	99 F
THUNDERBLADE	99 F
SUP.BASKET	99 F
ROCKET NIGHT	99 F
COOL SPOT	129 F
TAZMANIA	129 F
WONDERBOY 5	129 F
SONIC 2	129 F
AN. WORLD	129 F
ETER.CHAMP	129 F
NBA JAM	129 F
GLOBAL GLAD	129 F
INDI. JONES	129 F
ALY.DRAGON	129 F
STREET FIGHTER	129 F
SARKSTER	149 F
TALESPIN	129 F
DINO SOCCER	129 F
STREET RAGE 2	149 F
TH.FORCE 4	149 F
S.SPINBALL	149 F
FLASHBACK	149 F
JUNGLE STRIK	149 F
MICKEYMANIA	149 F
ALADDIN	149 F
STREET FIGHTER	149 F
FANT.DIZZI	149 F
ALIEN 3	149 F
RO.THUNDER	149 F
M. KOMBAT	149 F
PSY.PINBALL	149 F
MEGALOMANIA	149 F
ROBOTNIK	199 F
SOLEIL	199 F
ECCO 2	199 F
SO. KNUCKLES	199 F
KAWASAKY	199 F
PACMAN	199 F
BONKERS	199 F
MAX.CARNAGE	199 F
BAT.FOREVER	199 F
DONALD 2	249 F
WORMJIM 2	249 F
MK3	249 F
THOR	249 F

OCCAZ 32 BITS

PLAYSTATION

• MK3	99 F
• TOSHINDEN	149 F
• RIDGE RACER	149 F
• STRIKER 96	149 F
• RAPID RELOAD	149 F
• HI OCTANE	149 F
• MORTAL 3	149 F
• DISCWORLD	149 F
• WIPE OUT	149 F
• LONE SOLDIER	149 F
• KILLEAK BLOOD	149 F
• ACTUA SOCCER	149 F
• AIR COMBAT	189 F
• TEKKEN	189 F
• FIFA 96	149 F
• PSY DETECTIVE	189 F
• D.DERBY	149 F
• GOALSTORM	149 F
• LOA DED	189 F
• KRAZY IVAN	189 F
• ASSAULT RIGG	189 F
• JO.BAZOOKA	189 F
• THU. HAWK	189 F
• PRIMAL RAGE	189 F
• ZERO DIVIDE	189 F
• EXTREME G.	249 F
• NEED SPEED	249 F
• DOOM	249 F
• ALIEN TRILOGY	249 F
• WORMS	249 F
• TOTAL NBA 96	249 F
• FADE BLACK	289 F
• ADIDAS POW.	289 F
• TRACK FIELD	289 F
• RIDGE REVOL.	289 F

SATURN
VERSION IMPORT

• ASTAL	99 F
• GRAN CHASER	99 F
• BASEBALL	99 F
• GOLDEN AXE	149 F
• WING ARMS	149 F
• X MEN JAP	189 F
• VAMPIRE	189 F
• GULLIVER BOY	249 F
• HOKUTO KEN	249 F
• DBZ 2	249 F
• NIGHTS	249 F
• KING 95	289 F
• BOMBERMAN	289 F
• TORICO	289 F
• DRACULA DET.	289 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

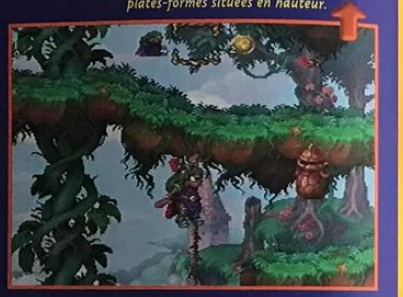
NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑
CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE D'EXP: _/_
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

Lomax

Si Flink a fait des heureux sur Megadrive en son temps, Lomax va ravir les possesseurs de Playstation. Psygnosis signe son tout premier jeu de plates-fomes sur 32 bits...

Lomax peut utiliser son chapeau pour se débarrasser des ennemis. Il le lance tel un boomerang.

S'accrocher aux lianes devient nécessaire pour atteindre les plates-formes situées en hauteur.



Des possesseurs de Megadrive se souviennent très certainement de Flink. Ce jeu de plates-formes testé dans Consoles+ n° 37 avait séduit toute la rédaction par ses graphismes alléchants et ses animations incroyables. L'équipe de programmation de Flink remet le couvert et nous propose Lomax, sa suite sur

Suivant les gadgets qu'il recolte, Lomax peut effectuer jusqu'à six actions différentes.

PLAYSTATION

Psygnosis/Novembre

Tout comme dans Lemmings, votre personnage est capable de fabriquer un pont de bois. Attention, les marches sont en nombre limité et il n'est pas possible de rester longtemps dessus.

Playstation. Cette version 32 bits diffère de la version 16 bits par des graphismes encore plus colorés et des animations plus travaillées. Pour l'occasion, le personnage principal de la première version du jeu a laissé sa place à celui d'un Lemmings à la verte chevelure. Tout comme dans le jeu de réflexion du même nom, votre personnage peut désormais effectuer diverses tâches afin de progresser convenablement dans le jeu. Il peut par exemple construire des ponts afin d'atteindre des plates-formes situées en hauteur. Playstation oblige, les zooms, effets de transparence et autres rotations sont au rendez-vous. Voyage au pays de Lomax dans le prochain Consoles+...

POUSSEZ FORT

Lomax doit parfois s'aider des objets qu'il trouve sur son chemin pour pouvoir poursuivre sa quête convenablement. En voici quelques exemples.

Ce vieil arbre sera un pont idéal pour traverser cette crevasse.

Un tonneau, une fois poussé dans l'eau, devient un radeau de fortune.

ULTIMA games

Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles *magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT D'UNE SATURN OU PLAYSTATION, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

NOUVEAUX MAGASINS
- ANNECY (mi octobre) Passage Gruffaz - 74000
- CHALON/SOANE 20, rue d'Autun - 71100 Tél : 03 85 48 16 40
- LE MANS Centre commercial République - 72000 Tél : 02 43 87 76 88
- LILLE Centre commercial des Tanneurs - 59000 Tél : 03 20 12 98 99
- MONTPELLIER Centre commecial le Triangle rue Jules Milliau - 34000 Tél : 04 67 92 97 59
- ROUEN 7, rue du Grand Pont - 76000
- PAU 1, rue du Docteur Simian - 64000

BIENTOT 2 NOUVEAUX MAGASINS A PARIS, OUVERTURE VIENNE ET CHICAGO (USA)

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE + 1 JEU + 1 CD 1590 F

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

FORMULA 1 — DIE HARD TRILOGY

RESIDENT OF EVIL — TEKKEN 2

- PLAYSTATION complète 1490 F
- ACTION REPLAY ..... 349 F
- CABLE PERITEL ..... 149 F
- CARTE MEMOIRE ... 149 F
- NEW CARTE MEMOIRE 8 Mo.. 299 F
- MANETTE ORIGINE .. 199 F
- MANETTE TURBO ... 149 F
- VOLANT + PEDALIER . 499 F

NOUVEAUTES

ADIDAS	349 F	PETE SAMPRAS	369 F
BUST MOVE 2	329 F	RETURN FIRE	349 F
CASPER	349 F	RIDGE REVOLUTION	349 F
CHRONICLES OF SWORD	369 F	SKELETONS WARRIORS	369 F
DARK STALKERS	369 F	SPACE HULK	NC
DBZ 2 jap	399 F	STAR FIGHTER 3000	NC
FADE TO BLACK	349 F	TIME COMMANDO	369 F
NHL QUATERBACK	369 F	TRACK AND FIELD	349 F
OLYMPIC SOCCER	329 F	TUNNEL B1	349 F
OLYMPIC GAMES	329 F		

OCCASIONS

DESTRUCTION DERBY	99 F		
KILEAK	99 F		
MORTAL KOMBAT II	99 F		
ACTUA SOCCER	149 F		
AIR COMBAT	149 F		
WIPE OUT	149 F		
FIFA	199 F		
RAYMAN	199 F		
ADIDAS	249 F		
ALIEN TRILOGY	249 F		
NEED FOR SPEED	249 F		
FADE TO BLACK	299 F		
RESIDENT EVIL	299 F		

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE + 1 JEU 1590 F

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

VAMPIRE HUNTER — NEED FOR SPEED

- ACTION REPLAY ..... 349 F
- ADAPTATEUR UNIVERSEL ..... 149 F
- MANETTE TURBO ..... 149 F

NOUVEAUTES

ATHLETE KINGS	369 F	DAYTONA	99 F
BUST MOVE 2	349 F	VIRTUA FIGHTER	99 F
CASPER	349 F	VICTORY GOAL	99 F
DESTRUCTION DERBY	369 F	F1 CHALLENGE	149 F
DIE HARD TRILOGY	369 F	HANG ON	149 F
NIGHT	369 F	RAYMAN	199 F
STORY OF THOR 2	399 F	FIFA	199 F
TUNNEL B1	369 F	WING ARMS	199 F
DBZ 2 JAP	499 F	SEGA RALLY	249 F
LOADED	369 F	GUARDIANS HEROES	249 F
NIGHT WARIORS	369 F	VIRTUA FIGHTER 2	249 F
ROAD RASH	369 F	NIGHT	299 F
SKELETONS WARIORS	399 F	NEED FOR SPEEP	299 F
X MEN	399 F	OLYPIX GAMES	299 F
		PANZER DRAGOON II	299 F

OCCASIONS

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE
12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»
Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL 3615 ULTIMA GAMES

TELEPHONE 01 47 07 33 00
FAX 01 45 35 30 90

PAR COURRIER ULTIMA VPC 57, avenue des Gobelins 75013 PARIS

PARIS
Paris/Gobelins 57, avenue des Gobelins - 75013 Tél : 01 47 07 33 00
Paris/République 5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 01 43 38 11 86 Tél : 01 43 38 96 31
Paris/St Germain des Prés 73,BD St Germain - 75005 Tél : 01 43 54 50 00

Asnieres 95, avenue de la Marne - 92600	Tél : 01 47 91 49 47
Cergy Pontoise Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tél : 01 30 31 25 25
Aix en Provence Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tél : 04 42 93 18 93
Antibes 5, rue vauban - 06600	Tél : 04 93 34 39 14
Bastia 2, rue de la Miséricorde - 20200	Tél : 04 95 31 68 70
Bayonne 11, rue du Port de Castets - 64100	Tél : 05 59 46 13 38
Bordeaux 203, rue Ste Catherine - 33000	Tél : 05 56 92 85 11
Brive 29, rue de la République - 19100	Tél : 05 55 17 18 00
Bruay 18, rue Pasteur - 91800	Tél : 04 69 39 55 82
Carcassonne 22, rue Aimée ramond - 11000	Tél : 04 68 47 49 74
Cestas 6, rue Henri IV - 81100	Tél : 05 63 59 28 03
Issy Les Moulineaux Centre Commercial «Les Moulins» - 92130	Tél : 01 47 36 17 03
Le Havre 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tél : 02 35 19 00 82
Loches 5, rue St Antoine - 37600	Tél : 02 47 59 28 20
Lyon 32, rue Ney - 69006	Tél : 04 72 74 46 39
Millau 21, rue Droite - 12100	Tél : 05 65 61 07 01
Mulhouse 11, rue de la Justice - 68100	Tél : 03 89 46 48 43
Nimes 2, rue des Greffres - 30000	Tél : 04 66 76 16 16
Nice 42, bd Gambetto - 06000	Tél : 04 93 82 52 52
Perpignan 17, av. Gaynemer - 66000	Tél : 04 68 50 89 50
Roanne 11, place du marché - 42300	Tél : 04 77 70 03 48
Rodez 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tél : 05 65 68 41 79
Royan 62, boulevard de la République - 17200	Tél : 05 46 05 21 79
Toulouse 11, rue des Lois - 31000	Tél : 05 61 12 33 34
Villefranche 11, rue des Marais - 69400	Tél : 04 74 65 94 39
Voiron 2, rue Georges Frier - 38500	Tél : 04 76 65 72 55
Fort de France Centre Commercial Le Trident	Tél : 00 05 96 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

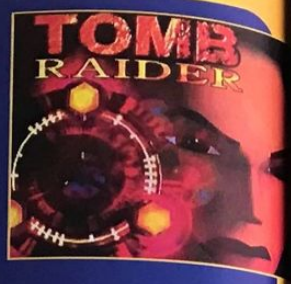
GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO
08 36 68 11 19

NOUS RACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX MEGADRIVE ET NINTENDO

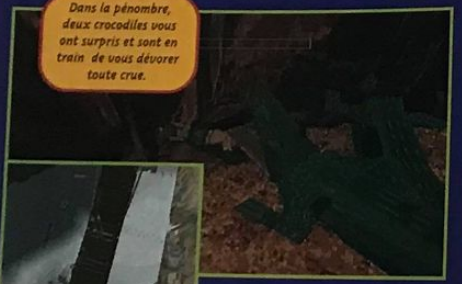
DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F

NOUVEAU MARIO RPG US
399 F

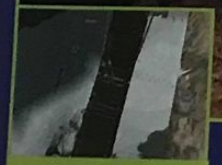
Tomb Raider



La Playstation, on le sait maintenant, est une console qui maîtrise parfaitement la 3D. Voyez Jumping Flash! 2, Tekken 2, Toshinden, Destruction Derby ou encore Firestorm. Tomb Raider risque quant à lui de vous renverser tant la 3D temps réel et les animations qu'il propose sont impressionnants. Attention, danger!



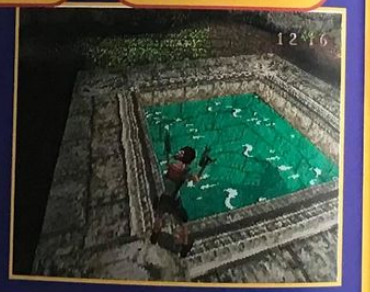
Dans la pénombre, deux crocodiles vous ont surpris et sont en train de vous dévorer toute crue.



Il ne fait pas bon tomber de ce pont de bois. Les loups n'attendent que cela pour vous croquer les guibolles.

Présenté longuement le mois dernier dans un "Work in progress" exclusif, Tomb Raider est sur le point d'être achevé et devrait, sauf retard exceptionnel, sortir dans les semaines qui arrivent. Vous incarnez Lara Cruz, une jeune et ravissante demoiselle. Ne vous fiez pas à son physique de rêve: elle n'est pas la gentille jeune effarouchée que vous croyez. Elle manie les armes comme personne, et sauts périlleux et autres acrobaties ne lui font pas peur non plus. Lara se révèle être également une excellente nageuse, et tenir de longues minutes en apnée afin de traverser des boyaux immergés fait partie de ses exercices quotidiens.

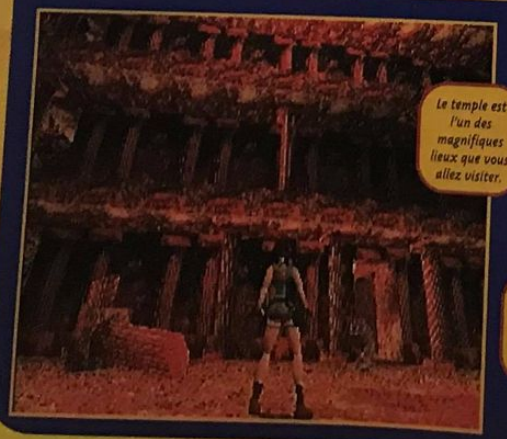
Admirez le soin apporté aux décors par les programmeurs. Ces lianes et autres plantes vertes sont du plus bel effet.



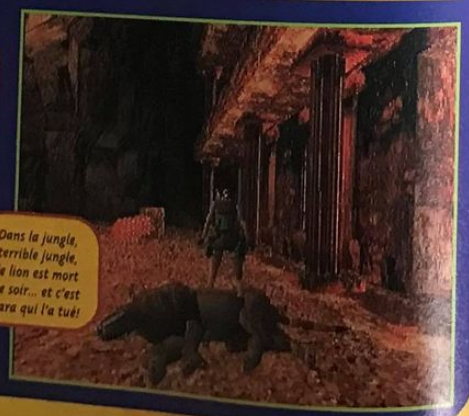
Avant de se jeter à l'eau, il est bon de vérifier qu'il n'y a pas de crocodiles ou d'autre danger de ce genre qui vous attendent.

PLAYSTATION

● Core/Novembre



Le temple est l'un des magnifiques lieux que vous allez visiter.



Dans la jungle, terrible jungle, le lion est mort ce soir... et c'est Lara qui l'a tué!

Comme quoi, un corps de mannequin, ça s'entretient! L'ensemble des niveaux que Lara va traverser sont réalisés en 3D. Les placages de texture sur les surfaces des décors et des ennemis sont d'un réalisme impressionnant et, avec un zeste d'imagination à peine, on se croirait face à un véritable reportage télévisuel. A travers les nombreux labyrinthes, votre personnage trouvera armes et gadgets en tout genre afin de mieux affronter la suite des événements. Tomb Raider est attendu dans nos locaux comme Spy attend ses Kro... Cela veut tout dire, non?

Lara est capable de faire des cabrioles afin de se retourner plus aisément.

LARA, FILLE DE COUSTEAU ET DE RAMBO

Lara est une femme à tout faire: courir, grimper, flinguer, faire des cabrioles, danser avec les loups et bien évidemment nager avec les crocodiles. La preuve par l'image, réalisée sans trucage.

Ces eaux cachent un crocodile. Avant d'y plonger, il faudra l'éliminer.

Sous l'eau, Lara nage comme une sirène. Ses mouvements sont souples et gracieux. Seulement, n'étant qu'une humaine, il lui faut récupérer souvent de l'oxygène sous peine de mourir asphyxiée.

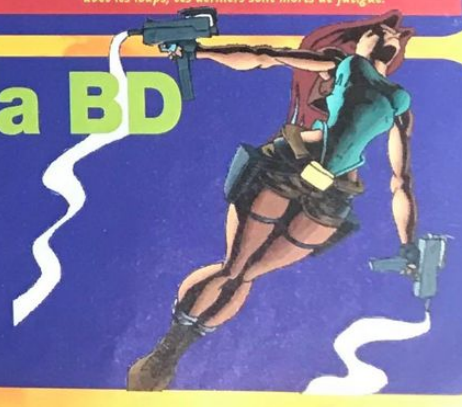
En surface, on appréciera la qualité des graphismes. L'eau ondule merveilleusement et les reflets de lumière scintillent comme mille vers luisants.

Les lions sont des ennemis très puissants et sournois. Ils attaquent sans prévenir et vous infligent de sérieux dégâts.

Lara est très résistante. Après une danse endiablée avec les loups, ces derniers sont morts de fatigue.

Tomb Raider, la BD

Après avoir découvert quelques aspects de Lara à travers le jeu vidéo, vous allez maintenant connaître de nouvelles facettes de sa personnalité grâce à une bande dessinée dont nous vous présentons ci-après les premières planches en exclusivité. Ne vous fiez pas à son allure d'ange, cette femme est le diable réincarné!



TOMB RAIDER
On trouve seulement 2 types d'individus qui s'aventurent dans la jungle. Le premier part en randonnée pour voir les singes.
Et satisfait, retourne à sa petite vie pépère
Ensuite il y a le second type
HE, HE, HE, HE, HE...
Le genre intéressant
Qui saute sur n'importe quelle occasion
SMAK !
Ne ricane pas
N'importe quelle piste
N'importe quel idiot
KRAK !

Pour la clé
Non, ne fait pas ça !!
La clé de l'aventure !
SNAP !!
Personnellement, je préfère le second genre
N'y vas pas seul, fiston !!
Il n'ira pas seul !!
HA !
HA !
Qui diable, êtes... ?
Pas le temps, grand-père
Pourquoi les débiles t'entraînent toujours dans des endroits où tu ne veux pas aller !!

Loin du soleil tropical, au fin fond d'une grotte obscure d'Afrique, aux parois glissantes et à l'air nauséabonde, une bête rugit...
Un crocodile à l'haleine fétide agonise
Lara ne fait que s'échauffer...
Quelqu'un dans l'ombre, ne réalise pas encore à qui il a affaire !
Sheila, c'est toi ?
KLIK
FWIP
Sheila ?
Mais qui c'est Sheila ?
Je pense que...
Nous devrions faire les présentations avant de commencer...
Je m'appelle Lara
Euh... bien moi c'est Max

Je trouve que c'est toujours mieux de connaître ce genre de détails...
T'es pas d'accord
absolument
SPLASH
Passons aux choses sérieuses !
POUAH!
CHIK CHAK
Je n'aime pas fourrer mon nez dans... mais c'est toi qui sens comme ça !
Moi ? c'est plutôt ce croco qui t'a laissé un truc pourri en t'embrassant !
OK ! Je retire ce que j'ai dit.
On se croirait à une pendaison de crémaillère
Aucun problème, souhaitons leur la bienvenue !!
Ouais, et on est bien placé pour y participer !!

à suivre.

Aux armes ECTS!

ECTS 96

Le dernier ECTS de Londres était particulièrement animé, car la plupart des éditeurs qui avaient boudé ce salon en avril dernier étaient au rendez-vous. De nombreuses nouveautés consoles étaient présentées, même si nous les avions déjà vues pour la plupart. Comme dans tous les salons professionnels, les commentaires sur les derniers rachats et les rumeurs allaient bon train: GT achète Warner, Virgin distribue Viacom tandis que Acclaim distribue Interplay, etc. Mais c'est Nintendo qui a fait l'événement... du fait de son absence! Ils n'étaient même pas là, tu le crois ça? En tout cas, la Nintendo 64 ne devrait pas faire son apparition avant le printemps, même si certaines rumeurs annoncent 25 000 pièces en France pour la fin de l'année. De toute façon, Sony et Sega s'apprêtent à faire un carton en toute tranquillité pendant les fêtes. Les ludothèques de la Playstation et de la Saturn vont s'étoffer sérieusement avec une flopée de jeux de qualité tandis que la Nintendo 64 ne dispose toujours... que de deux jeux!

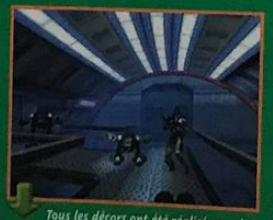
Disruptor

Certainement l'un des deux meilleurs Doom-like de l'ECTS. L'autre n'était rien moins que Doom 64 (placé sous haute surveillance, nous n'avons pu en prendre de photos). Cependant, Disruptor ne va pas tarder à devenir mythique!

Oubliez toutes les considérations d'ordre scénaristique ou d'ordre métaphysique, ou alors, passez votre chemin: Disruptor, c'est du blast pur à tous les étages, et du visuel en béton armé. Les treize niveaux que vous allez parcourir sont énooormes et n'ont rien à envier aux niveaux les plus tordus de Doom: les labyrinthes sont à l'honneur et le bestiaire est un des plus fournis qu'il nous ait été donné de voir. Bien évidemment, la vitesse de scrolling est nickel, l'ambiance sonore fera fuir vos voisins de terreur, et le nombre d'armes est impressionnant. Les développeurs parlent d'une dizaine de fusils différents et ont également glissé cinq pouvoirs mentaux. Et croyez-les lorsqu'ils vous disent que "votre esprit est l'arme ultime..." Ça va blaster!

PLAYSTATION
● Interplay/Noël

Les armes sont vraiment dévastatrices, et le rendu des impacts tout ce qu'il y a de plus réussi.

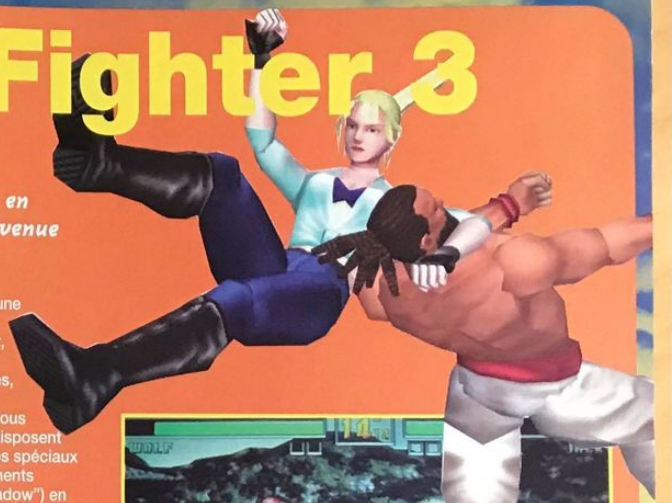


Tous les décors ont été réalisés sur des stations de travail Silicon Graphics.

"Dans l'espace, personne ne vous entend crier." Eux, vous allez les entendre.

Virtua Fighter 3

On est venu, on l'a vu, et on n'en est toujours pas revenu! Virtua Fighter 3 en arcade est une véritable bombe. Bienvenue dans l'âge d'or des jeux vidéo.



Marc et Spy ont pu découvrir Virtua Fighter 3 à l'inauguration de Segaworld, le plus grand centre d'arcade et d'amusement d'Europe. Alors, après un petit tour de chauffe et quelques mandales, Marc nous livre ses premières impressions. Passons sur la beauté à couper le souffle des graphismes, vos yeux jugeront malgré la qualité moyenne des photos. Il faut dire que l'animation est tellement rapide. Il y a un bouton réservé à l'esquive sur les côtés. Les puristes répliqueront que ce n'est pas nouveau mais la systématisation de l'esquive (qui n'est plus un coup spécial) apporte une nouvelle dimension à la jouabilité. Il est facile d'esquiver un Combo téléphoné pour cueillir ensuite l'adversaire avec une projection dans le dos. Mais bien sûr, il y a toujours les attaques circulaires, lesquelles ne pardonnent pas. Tous les personnages disposent de nouveaux coups spéciaux (avec des mouvements dédoublés en "shadow") en plus de leur panoplie originelle. Vous ne serez donc pas dépaysé si vous maîtrisez VF 2, mais il reste beaucoup à apprendre. Bien sûr, on ne l'a pas testé à fond mais, techniquement, c'est une révolution et, côté gameplay, Sega a fait preuve d'une maîtrise impeccable. En France, la date de sortie est malheureusement inconnue à ce jour. Panda en a la larme à l'œil.

Les mouvements de caméra sont dynamiques, mais jamais au détriment de la jouabilité.

Tous les personnages de Virtua Fighter 2 sont de retour avec plusieurs panoplies vestimentaires et de nouveaux coups spéciaux.

Contrairement aux apparences, l'aire de jeu est toujours délimitée et on peut projeter son adversaire à l'extérieur.

Aoi et Taka Arashi sont les deux petits nouveaux: judo contre sumo.

Même si ce stage est en pente, cela n'affecte pas les combattants à l'œuvre. Dommage.

ARCADE
● Sega/97

Re-loaded

Il y a plus d'un an maintenant, vous aviez assisté au "gunfight" le plus répétitif de l'histoire vidéoludique. Aujourd'hui c'est reparti de plus belle, mais avec la monotonie en moins...

Des nouveautés de cette nouvelle mouture sont légion: nouveaux personnages, armes plus dévastatrices et modes de jeu spéciaux (une option vous permettra, par exemple, de tirer sur votre acolyte), mais la substantifique moelle reste la même. Vous shootez, fracassez, explosez, éradiquez tout ce qui bouge. Vous évoluez dans des labyrinthes grâce à des phases en extérieur et des énigmes qui ne se limitent pas à trouver la carte pour ouvrir la porte... et vous pouvez toujours vous adonner à ce blastage à deux simultanément. On dirait que Gremlin a enfin compris qu'il fallait offrir non seulement un joli flacon, mais aussi l'ivresse, que diable!

Les niveaux en extérieur sont une des nouveautés, ainsi que l'interaction avec les décors, plus importante.

Les zooms sur l'action sont toujours de mise, et les gros plans sont sacrément gore.

Toujours des labyrinthes? Oui... mais plus beaux!

PLAYSTATION
● Gremlin/Début 97

Dungeon Keeper

Avec Dungeon Keeper, Bullfrog revisite la simulation médiéval-fantastique. Encore un coup fumant du génial Molyneux.

PC. De l'aveu de Peter Molyneux himself, les versions Playstation et Saturn n'auront rien à envier à la version PC.

PC. Vous pouvez prendre le contrôle d'un de vos monstres et jouer dans un mode "Doom-like" avec une pléiade de sorts destructeurs.

Tête pensante de Bullfrog, Peter Molyneux fait partie des rares concepteurs de jeux à savoir innover à chaque jeu. Il suffit de se remémorer Populous pour savoir de quoi il est capable. C'est donc la bave aux lèvres que l'on attend cette adaptation de Dungeon Keeper, programmé à l'origine sur PC. L'idée est tout simplement géniale: vous incarnez le "big boss" qui doit organiser son donjon maléfique pour piéger les preux et vaillants chevaliers qui viennent faire justice. Trappes, salles au trésor, cuisines, chambres de torture, monstres maléfiques à vos ordres... C'est vous qui tirez les ficelles. Plus dynamique qu'un Sim City, cette simulation sulfureuse va faire couler beaucoup d'encre.

PC. A vous de construire pour vos monstres un donjon approprié (bouffe, mine d'or...) pour qu'ils défendent leur foyer.

PLAYSTATION
● Bullfrog/Début 97

SATURN
● Bullfrog/Début 97

MEDAILLE AU 23e SALON INTERNATIONAL DES INVENTIONS (GENEVE 1995). AU CONCOURS LEPINE DES INVENTIONS (PARIS 1996). AU INPEX XII (PITTSBURG USA 96).

NOUVEAU SNIPER POUR LES BRULER..

Enfin, un véritable joystick pour Game Boy™*, Super Nintendo™*, et Play Station ™* de Sony

Snipper : arme redoutable
SCORES D'ENFER GARANTIS !

*SUPER NINTENDO™ et GAME BOY™ sont des marques déposées propriété de NINTENDO Ltd. Le «SNIPER» n'est pas commercialisé par NINTENDO Ltd.

*PlayStation™ est une marque déposée propriété de Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment Inc. est la propriété exclusive de Sony Corporation™. Cet article n'est pas commercialisé par Sony Computer Entertainment Inc.

Quelques adresses où le Joystick «SNIPER» est disponib
CYBER FUN Jeu Vidéo - 73, Bd. Carnot - 06400 CANN
DOCK GAMES - 22, Avenue du Bac - 94210 LA VARENNE ST HILA
FESTA ZITELINA - RN 194 - KM 6 MEZZEVIA - COR
LIGNE CLAIRE - 45, Rue des Capucins - 7000 MONS - BELGI
LOISIRS OCCASIONS - 22, Rue Terme - 69001 LY
PLANETE VIDEO - 62, Rue des Carmes - 15000 AURILL
VIDEO STAR - 366 Av. Charles Feige - 74120 MEG
VIRTUA GAMES - Centre Cial Val d'Hyer
Quincy sous Senart - 91806 BRUNOY CE
ULTIMA - 11, Rue des Lois - 31000 TOULO
ULTIMA - 203, Rue Ste. Catherine - 33000 BORDE
ULTIMA - Centre Cial. les Triangles - 31000 TOULO
ULTIMA GAMES - Centre Cial. Les 3 Mou
ZAC Sainte Lucie - 92130 ISSY LES MOULINE
TOP GAMES - 1, Rue Saint Come - 34000 MONTPELL
VIRTUAL ZONE - 42, Av. Pierre Verdier - 34500 BEZI
VIDEO GAMES - 14, Rue Bertrand - 36000 CHATEAUR
VIDEO GAMES CLUB - 120, Bd. St. Loup - 13010 MARSE
WARP ZONE - 31, Rue Pierre Brosselette - 92300 LEVALLOIS PER

Si vous désirez commercialiser le Snipr, contactez I.D. MAMBO
Tél. 93 42 86 43
Fax. 93 40 70 46

BON DE COMMAND
à retourner à Manzo Bodrone - 484 Ch. de la Tuilière - 06580 PEGOM
Ci-joint mon règlement de 49 F à l'ordre de Manzo Bodrone + 9,90 F de frais d'en
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Joystick pour ☐ GAME BOY ☐ SUPER NINTENDO ☐ PLAY STATION DE SC

Legacy of Kain

Qui n'a jamais rêvé d'être un vampire? Tuer ses adversaires à coups d'épée pour ensuite leur lécher les veines? Legacy of Kain va assouvir votre soif.

PLAYSTATION
● Cristal D./Janvier

Ne vous jetez pas à la gorge de tous vos adversaires; certains ont mauvais goût.

Pour résumer, on pourrait dire que Legacy of Kain est une variation sordide de Zelda à ne pas mettre entre toutes les mains. Si les mécanismes du jeu sont identiques, les motivations, elles, diffèrent. Vous dirigez un chevalier maudit transformé en vampire qui cherche à se venger. Mais, canine oblige, il vous faudra éventrer hommes et bêtes à la recherche de sang. Ambiance lugubre assurée pour ce jeu surprenant dans lequel on peut aussi se transformer en loup-garou, en chauve-souris et lancer des sorts maléfiques.

Les menus sont carrément stylés. Le design de Legacy of Kain a été particulièrement soigné.

Ce pauvre prisonnier peut vous aider... d'un bon don de sang!!

Cet autel maléfique est un point de sauvegarde, seul havre de paix dans ce jeu où les combats sont en temps réel.

Micro Machine V3

Codemasters s'est décidé à adapter son Micro Machine sur Playstation. Enfin, on va pouvoir rejouer aux petites autos!

Après avoir fait le bonheur des petits et des grands sur 16 bits, Micro Machine se paye un lifting sur Playstation. Rebaptisé Micro Machine V3 pour l'occasion, il affiche des graphismes en 3D. L'action est toujours vue de haut, mais la perspective forcée et la présence d'objets assez grands (une bouteille de lait, par exemple) donnent un effet de profondeur très réussi. On parle de seize joueurs simultanément sur le même écran et c'est une cinquantaine de circuits avec huit thèmes différents qui vous attendent. Les machines microscopiques vrombissent déjà sur la grille...

Les courses sont vues de haut, mais la caméra est dynamique.

Des objets placés en hauteur, comme ce robinet, apportent une profondeur de champ spectaculaire à ce Micro Machine V3.

Les nombreuses courses sont déclinées en huit thèmes. Ici, une table de billard. Le design des décors est particulièrement réussi.

PLAYSTATION
● Codemasters/Noël

FIFA 97

Playstation. Avec FIFA 97, vous assisterez aux matchs de foot comme si vous étiez sur la pelouse. Sauf que là, il faudra participer.

A chaque année son nouveau FIFA. Noël approche à grands pas, et avec lui arrive la version 97 de ce célèbre jeu de foot.

Playstation. La technique du "Motion-blending" permet une animation plus fluide.

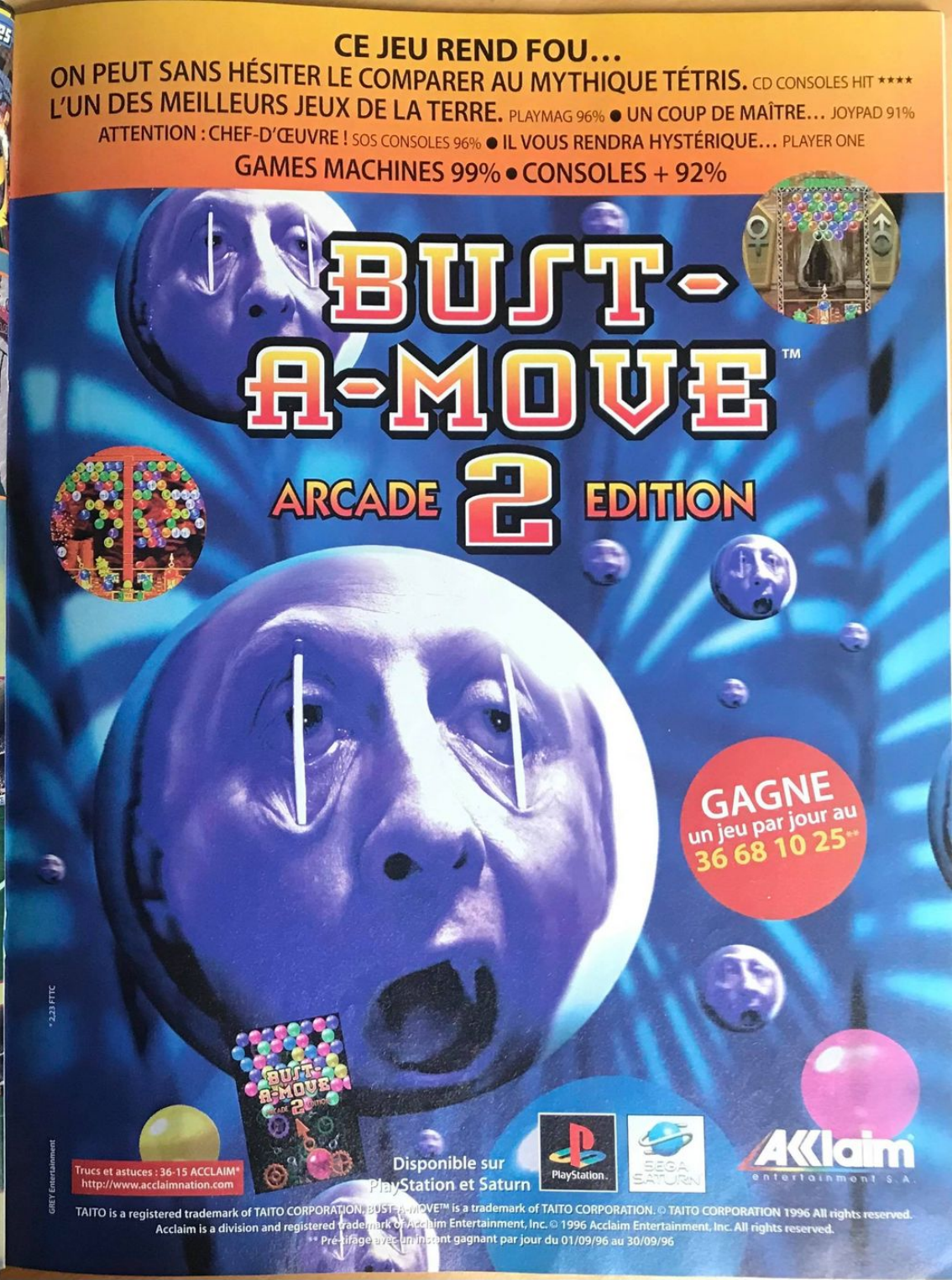
SATURN
● E.A./Novembre

PLAYSTATION
● E.A./Novembre

Roulez tambours, sonnez trompettes, Electronic Arts a mis le paquet pour faire de FIFA 97 le maître incontesté des simulations de football. Pour y arriver, ils ont conçu un tout nouveau moteur 3D sur les bases du Virtual Stadium. La Motion Capture, associée à une nouvelle technique – la "Motionblending" –, devrait apporter des mouvements d'un réalisme saisissant sans pour autant ralentir l'animation. Et la jouabilité n'a pas été ignorée. Déjà, les programmeurs d'E.A. sont des pros, mais quand on sait qu'en plus, des grands noms du football comme David Ginola ont mis la main à la pâte, tous les espoirs sont permis. Gardez un œil sur FIFA 97, il risque d'en surprendre plus d'un.

Playstation. Electronic Arts n'en est pas à son coup d'essai. C'est un gage de qualité en ce qui concerne la jouabilité.

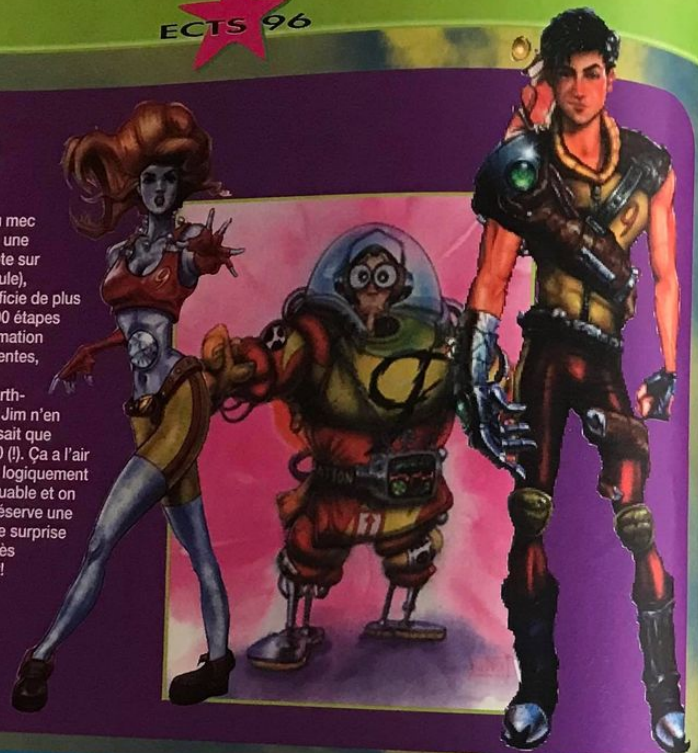
CE JEU REND FOU...
ON PEUT SANS HÉSITER LE COMPARER AU MYTHIQUE TÉTRIS. CD CONSOLES HIT ★★★★
L'UN DES MEILLEURS JEUX DE LA TERRE. PLAYMAG 96% ● UN COUP DE MAÎTRE... JOYPAD 91%
ATTENTION : CHEF-D'ŒUVRE ! SOS CONSOLES 96% ● IL VOUS RENDRA HYSTÉRIQUE... PLAYER ONE
GAMES MACHINES 99% ● CONSOLES + 92%



TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST-A-MOVE™ is a trademark of TAITO CORPORATION. © TAITO CORPORATION 1996 All rights reserved.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
** Pré-tirage avec un instant gagnant par jour du 01/09/96 au 30/09/96

Wild 9

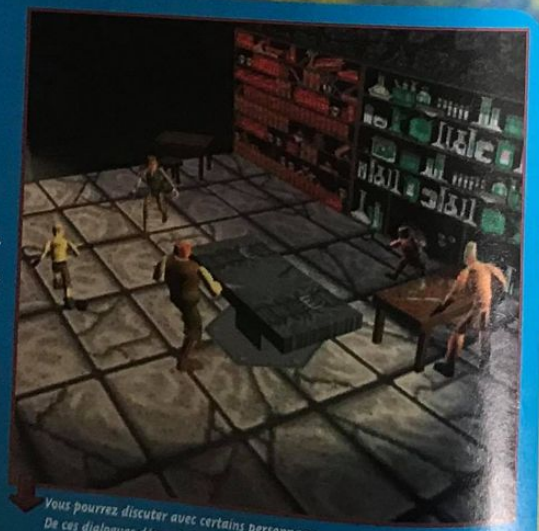
Attention, chef-d'œuvre. Après Earthworm Jim 2, les développeurs de Shiny Entertainment présentent leur nouveau jeu de plates-formes. Seule une bande vidéo très courte pouvait être visionnée en catimini derrière une porte close, et aucune photo n'était disponible à l'heure où nous bouclions votre mag' préféré, mais, foi de Spy, vous allez être soufflé. Le jeu est en fait un jeu de plates-formes en 3D assez proche de Pandemonium, pas très avancé il est vrai, mais vraiment prometteur. Imaginez pour info que Wex (le beau mec avec une bébête sur l'épaule), bénéficie de plus de 600 étapes d'animation différentes, alors qu'Earthworm Jim n'en disposait que de 300 (!). Ça a l'air fluide, logiquement très jouable et on vous réserve une énorme surprise pour très bientôt!



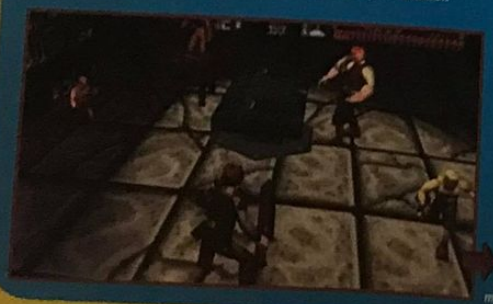
PLAYSTATION
● Plates-formes/Avril

Excalibur

Délange de Tomb Raider dans le choix du personnage (une femme aventurière) et de Alone in the Dark pour le système de caméras fixes, Excalibur propose une aventure temporelle plutôt originale. Vous êtes la nièce de Merlin, et partez dans le futur pour tenter d'arracher Excalibur des mains d'un voyageur dans le temps peu scrupuleux. Vous allez parcourir les réseaux souterrains de ce nouveau monde et devoir faire preuve de ruse autant que d'adresse. Magie, baston et réflexion seront les maîtres mots de ce jeu propre mais peu novateur dans son aspect visuel.



Vous pourrez discuter avec certains personnages. De ces dialogues dépendra votre survie.



Le moteur 3D des développeurs n'est pas exceptionnel, mais l'aventure est plutôt travaillée.

PLAYSTATION
● Action-Aventure/Noël

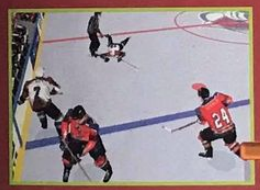
Road Rage

Road Rage n'est pas sans rappeler un certain WipEout. L'élève dépassera-t-il le maître?

PLAYSTATION
● Course/Janvier 97

Nous vous avions parlé de la version arcade, décoiffante avec son cockpit qui bouge dans tous les sens. Forcément, Konami s'est attelé à une conversion sur Playstation. Reste à voir ce que donnera cette simulation sans le côté "ride", qui jouait pour beaucoup dans les sensations de vitesse.

NHL 97



Le nouveau moteur graphique d'Electronic Arts a l'air très performant.

SATURN
● Hockey/Novembre

Dans la gamme de sports Electronic Arts, je voudrais NHL 97. Second titre avec FIFA 97, ce jeu de hockey semble renouer avec la légendaire jouabilité des premières versions 16 bits. Décidément, la cuvée 97 semble être une excellente année. La version Playstation arrivera dans la foulée.

Broken Helix

L'aventure avec un grand A.

PLAYSTATION
● Action-Aventure/Début 97

Broken Helix est un jeu d'aventure/action en temps réel. C'est-à-dire que pendant que vous êtes en train de shooter une horde de zombies déjantés, vous pouvez louper une discussion cruciale qui se tient dans la pièce à côté. Du coup, les ramifications du scénario, par ailleurs excellent, sont très nombreuses.

Difintel-Micro

Ales (30) / 66-52-44-66
Angoulème (16) / 45-92-65-24
Annecy (74) / 50-52-86-02
Annemasse (74) / 50-87-23-14
Antibes (06) / 93-61-55-83
Athis Mons (91) / 60-48-34-36
Avignon (84) / 90-85-70-25
Beauvais (60) / 44-48-53-60
Belley (01) / 79-81-00-34
Bordeaux (33) / 56-79-05-52
Bourges (18) / 48-24-10-34
Bourg en Bresse (01) / 74-23-13-54
Chambéry (73) / 79-62-27-22
Champigny (94) / 48-81-10-16
Chartres (28) / 37-36-44-22
Chelles (77) / 64-21-55-44
Dijon (21) / 80-42-82-67
Draguignan (53) / 94-68-92-55
Evreux (27) / 32-62-54-09
Ferney Voltaire (01) / 50-40-43-43
Gap (05) / 92-52-72-74
Haguenau (67) / 88-63-88-39
Istres (13) / 42-55-31-95
Le Creusot (71) / 85-55-08-02
Le Mans (72) / 43-81-43-43
Livry gargan (93) / 43-51-03-54
Lons le Saulnier (39) /84-24-41-59
Macon (71) / 85-39-09-52
Maison alfort (94) / 48-93-35-14
Mandelieu (06) / 93-93-54-33
Montigny le Bretonneux (78)/ 39-44-06-76
Nancy (54) / 83-30-45-67
Nantes (Orvault) / 40-59-53-00
Neuilly (92) / 47-45-17-97
Nice (06) / 93-92-99-88
Nimes (30) / 66-36-26-77
Nogent (94) / 48-75-76-32
Paris 3 (75) / 42-77-91-32
Paris 12 (75) / 43-41-65-00
Paris 17 (75) / 47-64-15-96
Paris 19 (75) / 42-02-08-08
Perpignan (66) / 68-35-54-98
Pontoise (95) / 30-75-17-61
St gratien (95) / 34-17-11-33
St Raphaël (83) / 94-82-29-00
St maur (94) / 48-86-55-32
Sarcelles (95) / 39-92-47-16
Sevran (95) / 43-51-03-54
Thionville (57) / 82-53-80-81
Toulon (83) / 94-42-60-41
Vannes (56) / 97-47-40-78
Verdun (55) / 29-86-14-41
Villejuif (94) / 46-78-43-76
Villemomble (93) / 48-55-21-69

Nouveau :
Forback
Angers
Lyon
Aix en provence
Annonay

L.A Consultant

Command & Conquer

Virgin prépare un début d'année explosif avec l'adaptation d'un des plus gros hits sur PC actuellement. Wargame en temps réel, Command & Conquer a créé l'événement grâce à une jouabilité aisée et des situations passionnantes. Et la version Saturn s'annonce encore plus belle. Restez à l'écoute!

Après avoir développé votre base, il faudra résister en temps réel aux attaques ennemies.

Les graphismes de la version Saturn surpassent la version PC. Espérons que la jouabilité a été adaptée au paddle.

SATURN
● Simulation/Janvier 97

Suikoden

PLAYSTATION
● RPG/Début 97

Il se peut que le jeu soit intégralement traduit en français, mais, comme vous le savez, ça coûte cher...

Dans le genre classique, on a rarement fait mieux, mais bon, ça fait plaisir de voir que certains éditeurs se donnent du mal pour sortir des Role Playing Game sur la Playstation (qui en manque cruellement). En fait, Suikoden est à la croisée du RPG et du wargame. Vous incarnez le chef d'une armée rebelle parti en guerre contre un infâme tyran. Le système de combat n'est pas très novateur, mais il vous sera possible de mener des attaques combinées de vos six personnages (que vous aurez choisis parmi cent huit!) et de rencontrer certaines bébêtes vraiment stupéfiantes.

Incredible Hulk

Hulk en 3D, ça vous dirait? C'est ce que propose Eidos avec ce nouveau jeu mettant en scène le géant vert. Vous évoluez dans un simili jeu de plates-formes où vous pouvez vous déplacer sur la totalité de l'écran (droite, gauche, premier et dernier plans) et allez devoir traverser cinq mondes différents terminés par les gros Pas-beaux qui ont fait le succès de la série: Ulysse, les U-Foes, Piccomcal et ses moines fous, etc.

Certains décors sont assez chouettes, mais baignent dans une obscurité irritante.

Voici les moines de Piccomcal. Vicieux et surpuissants, comme il se doit.

PLAYSTATION
● Beat'em all/Novembre

SATURN
● Beat'em all/Novembre

Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...
60 magasins en France pour vous satisfaire

C'est la rentrée, DIFINTEL-MICRO se déchaine:
.Des milliers d'offres exceptionnelles.
.Des coupes-vent à gagner, renseigne toi dans les boutiques participant à l'opération!

FORMULA 1

CHEEZY

PLAYSTATION*	
AQUANAUT'S HOLIDAY	299,00 F
CHEESY	TEL
DARK STALKER	TEL
DIE HARD TRILOGY	369,00 F
DRAGON HEART	TEL
FORMULA ONE	369,00 F
IRON MAN	TEL
KILLING ZONE	TEL
MADDEN 97	369,00 F
MYST	349,00 F
MICROMACHINE	TEL
NFL QUATERBACK	TEL
PGA 97	369,00 F
POED	TEL
PETE SAMPRAS	TEL
RAGING SKIES	369,00 F
RETURN FIRE	TEL
SIM CITY 2000	TEL
TIME COMMANDO	369,00 F
TOP GUN	349,00 F
TEKKEN 2	399,00 F
WIPEOUT 2097	369,00 F
etc...etc...etc...etc...etc	

SATURN*	
ALIEN TRILOGY	389,00 F
BUST A MOVE 2	329,00 F
BUBBLE BOBBLE	229,00 F
CHAOS CONTROL	TEL
DRAGON HEART	TEL
DEFCON 5	TEL
DOOM	TEL
EARTH WORM JIM 2	369,00 F
HEXEN	TEL
IRON MAN	349,00 F
MICROMACHINE	349,00 F
MADDEN 97	369,00 F
NHL HOCKEY 97	369,00 F
NIGHT	389,00 F
PGA 97	369,00 F
PETE SAMPRAS	349,00 F
PANZER DRAGON 2	369,00 F
RETURN FIRE	TEL
SPACE HULK VOTBA	369,00 F
VIPER	TEL
TRASH IT	TEL
ULTIMATE MK3	359,00 F
etc...etc...etc...etc...etc...	

CD-ROM*
ALIEN TRILOGY
QUAKE
TIME COMMANDO
MEGARACE 2
DIE HARD TRILOGY
AEON FLUX
ERASER (L'EFFACEUR)
TUNNEL B1
DOWN IN THE DUMPS
FINAL DOOM
DIE HARD TRILOGY
SYNDICATE WARS
LIGHTHOUSE
etc...etc...etc...etc...etc...

MAGIC L'Assemblée — DRAGON NET

Cartes MAGIC, Alliance, MIRAGE, Collector Tour, Chronicle, Ere Glaciaire, etc ...
DRAGON 'NET Starters, Boosters, Collector, K7 initiation.
Cartes MARVEL, UPPER DECK, FLEER etc ...
Mangas, OAV, Japanimation

ALORS CONVAINCU !!!
Tu ne sais pas si tu as un DIFINTEL-MICRO à côté de chez toi, appelle nous !!!

NIGHTS

UNIQUE EN FRANCE !!!
LE SEUL JEU DE CARTE EN OR-FIN
LE COLLECT'OR DRAGON NET
DANS TOUS LES MAGASINS DIFINTEL-MICRO

CENTRALE D'ACHAT tel: (1) 42 77 91 84

Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

I.A Consultant

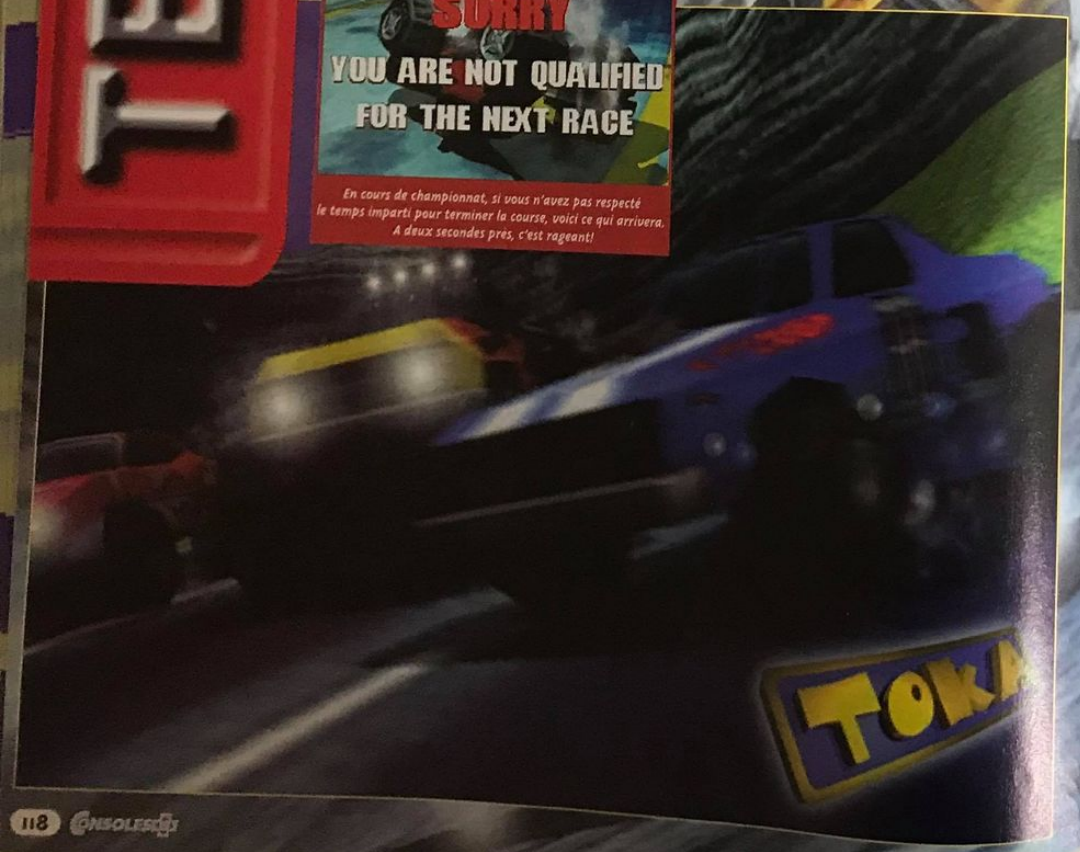
TESTS

BURNING ROAD

5... vues différentes
4... voitures
3... circuits
2... joueurs en Link
1... bon p'tit jeu
GO!

Fortement inspiré des simulations de Sega ou de Namco (auxquelles les développeurs ne cessent de faire référence), Burning Road n'en a pas moins une vie propre et fait preuve d'originalité, toutes qualités qui font de lui un titre unique. Imaginez que, si on le compare aux simulations déjà existantes sur consoles, les concurrents sont à tout moment fortement présents. Mais attention, pas un après l'autre comme c'est le cas dans Ridge Racer... Ici, tous déboulent en bloc compact! Ce qui donne au final des courses plutôt musclées où il faut fréquemment jouer des coudes pour s'imposer. L'autre originalité de Burning Road est le tracé des trois circuits disponibles. C'est simple, à aucun moment vous ne descendrez sous les 200 km/h. Et n'allez pas croire que vous n'aurez qu'une bête ligne droite insipide à vous mettre sous les roues. De nombreux objets, tels des tonneaux ou des barrières, viennent vous ralentir, et certains monticules vous feront décoller vers des cieux moins hostiles. Une fois que vous aurez bien en main un des quatre bolides proposés et que les différents parcours seront bien assimilés, vous pourrez vous adonner à un mode Championnat assez original. En fait, on ne vous demande pas de finir en première place, mais plutôt de respecter un temps global pour finir la course (vous devez finir le premier circuit en moins de 3'10" pour pouvoir accéder au deuxième parcours, par exemple). Une fois les trois parcours bouclés, vous aurez à les refaire, mais cette fois en mode Reverse. Ce qui amène à six le nombre de tracés...

En cours de championnat, si vous n'avez pas respecté le temps imparti pour terminer la course, voici ce qui arrivera. A deux secondes près, c'est rageant!



TIPS JOUEZ EN MODE REVERSE

Un petit tip en passant pour vous permettre de vous entraîner sur les circuits en Reverse. Au tout début de la course, partez dans la direction opposée et passez sous le Check Point avant que les autres n'atteignent le leur. La course se mettra automatiquement en Reverse et les concurrents vont changer de sens pour vous rejoindre. Un bon moyen de vous entraîner avant le championnat.

LA PLUIE ET LE BEAU TEMPS...

Burning Road est la première simulation sur console à intégrer dans ses courses des intempéries. Ainsi, le second niveau contient une partie où il neige, et le troisième niveau une partie où il pleut. Bien évidemment, le terrain change en fonction des intempéries (sur la glace et sous la pluie, votre véhicule aura tendance à déraper).

"I'm driving in the rain..." Les développeurs ont même poussé le vice jusqu'à vous éblouir avec des éclairs passagers. Histoire de vous déstabiliser.

Il est fortement conseillé de se rabattre vite à la corde et de freiner un peu. Sinon, vous vous plantez dans le décor.

La musique du Replay est très zen, mais la séquence en elle-même très dynamique. Dommage que l'on ne voit pas la vitesse pour savoir comment a été pris un virage...

AVIS OUI!

Savoir que ce jeu a été réalisé par une équipe de trois personnes en sept mois à peine ne doit pas vous faire croire qu'il a été bâclé. Bien au contraire! Le programmeur et le graphiste de chez Toka maîtrisent leur outil comme des brutes et font un pied de nez aux géants que sont Sega et Namco. Les courses sont hyper speed et dynamiques. La réalisation est irréprochable. Et on se lasse difficilement de faire et refaire les courses, tant on apprend à chaque nouveau tour. Je suis sous le charme et j'applaudis des deux mains et des deux pieds. Chapeau bas, messieurs, et vivement le prochain!

SPY

BURNING ROAD

LES DIFFICULTÉS DU SECOND CIRCUIT

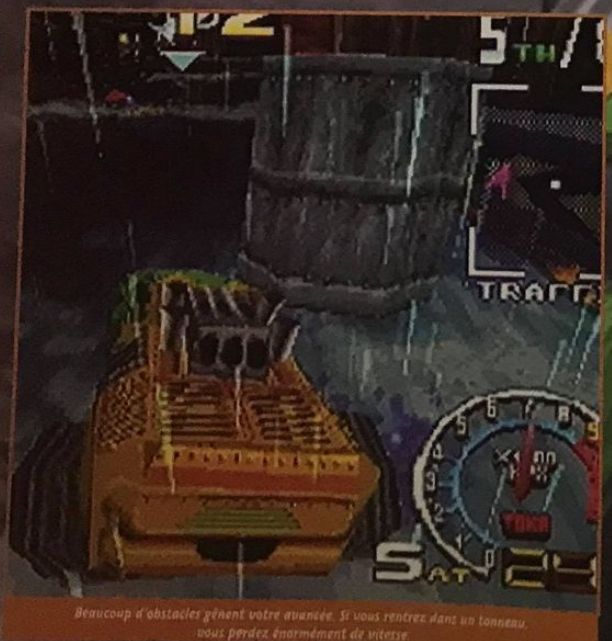
Seul le Monster Truck passe avec une aisance relative ces deux difficultés. Avec les autres bolides, vous aurez des chances de partir dans le décor à la moindre faute.

Ce virage sur la neige n'est pas facile à prendre. Penser à freiner un peu ou aidez-vous des autres voitures.

Autre difficulté du tracé: une route sinueuse. Avec de la maîtrise, vous pourrez passer presque tout droit.

Les concurrents jouent des coudes, mais veillez à ne pas rester accrocher à une voiture sinon vous ne pouvez pas accélérer.

Cinq vues sont disponibles: de très loin, de loin, juste au-dessus de la voiture, depuis l'intérieur de la voiture (notre photo) et au niveau du sol. Une variété très appréciable



Beaucoup d'obstacles gênent votre avancée. Si vous rentrez dans un tonneau, vous perdez énormément de vitesse.

AVIS OUI!

Burning Road est certainement le type de jeu qui manquait à la Playstation: un jeu de course de voitures bien speed avec des circuits différents... Un peu comme Sega Rally sur Saturn. Si vous êtes amateur de rallyes en tout genre et de vitesse, nul doute que ce Burning Road va vous en mettre plein la vue. Les graphismes sont tres soignés et la vitesse d'animation en a soufflé plus d'un à la rédaction. La prise en main s'acquiert à chaque tour de circuit et l'on apprend rapidement à bien maîtriser son bolide. Burning Road, c'est de la dynamite, mes amis, ruez-vous dessus!

NIIICO

QUATRE BO-BOLIDES

Ce n'est qu'une fois que vous maîtriserez ces quatre bolides que vous pourrez considérer avoir fini le jeu. Ces bolides doivent être pris en main de manière particulière, et si, à vos débuts, vous préférerez sans doute un véhicule avec une bonne tenue de route, vous vous rendrez compte qu'avec un véhicule rapide les circuits prennent une tout autre dimension. Notez que plus vous encaissez de chocs, plus la voiture devient difficilement maniable (les roues se voilent, les suspensions lâchent et la voiture n'adhère plus au sol).

La bleue: sa bonne adhérence et sa vitesse moyenne font de ce bolide un très bon compromis entre le Monster Truck et la Nitro.

La Fox: la voiture la plus rapide mais la moins stable. A conseiller aux très bons joueurs. Sensations garanties.

Le Monster Truck: bonne tenue de route, mais vitesse de pointe très médiocre. Idéale pour débuter. Seul problème, ses supensions sont tellement bonnes qu'il rebondit énormément.

La Nitro: la plus rapide de toutes, mais elle souffre d'une adhérence moyenne. Une voiture difficile à prendre en main mais qui rebondit très peu après un saut.

- Éditeur: TOKA
- Distributeur: FUNSOFT
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- SIMULATION
- 1-2 JOUEURS (LINK)
- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: -
- Sauvegarde: -

PRESENTATION 79%

Le strict minimum pour l'intro et un Replay dynamique à la fin des courses.

GRAPHISMES 94%

De la 3D texturée, et des bolides tous différents qui ont vraiment de la gueule!

ANIMATION 94%

Presque 30 images/seconde pour la vitesse de scrolling sans ralentissement!

MUSIQUE 86%

Certains thèmes lourds, d'autres très réussis. Mais les goûts et les couleurs...

BRUITAGES 89%

Très réalistes durant la course, et quelques voix digitalisées ici et là.

DUREE DE VIE 90%

Certes, le championnat se finit vite mais on y revient toujours...

JOUABILITE 92%

Très instinctive et très différente selon le bolide choisi. Un véritable plaisir.

INTERET 93%

A la croisée de Daytona USA, Sega Rally et Ridge Racer, Burning Road s'impose comme une simulation de référence, dynamique et efficace.

Dans le temple, la pièce manquante de l'ordinateur est dissimulée dans les parois d'une falaise. En votre présence, elle brille d'une lumière blanche magique.

Exhumed

AUX ARMES CITOYENS

Exhumed propose une panoplie d'armes des plus variées. Pistolet, mitraillette et grenades pour les armes à feu, mais également armes magiques spectaculaires. Seuls les plus téméraires d'entre vous accéderont à ce type d'arme.

Le pistolet est la première arme que vous récupérerez. Visez les jarres de pétrole et vous obtiendrez de magnifiques explosions.

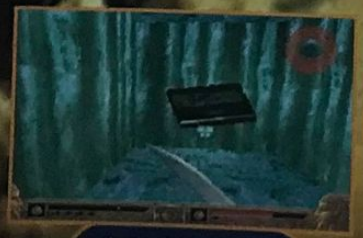
Le Méo, arme chère à Rambo, fera le plaisir des bouchers. La crise de la vache folle sera vite oubliée: on va manger de la viande humaine!

Les bombes d'Amon sont l'équivalent de nos grenades. Vous les trouverez en toute logique dans les mines d'Amon.

Les Doom-like sont une denrée rare sur Saturn. Mis à part quelques mauvais jeux en import japonais, il faut bien reconnaître que le genre manque cruellement sur la console 32 bits de Sega. Exhumed arrive à point nommé!

L'action se déroule dans la vallée de Karnak, sur les bords du Nil, près des ruines de la ville de Thèbes. Les forces du Mal ont enlevé la dépouille du pharaon Ramsès ainsi que son trésor sacré. Si vous ne faites rien, l'empire du Mal sera restauré et le monde mis à mal. Ne tardez plus et lancez-vous à la reconquête de l'Egypte, elle a besoin de vous. Comme dans tout classique Doom-like, la vue est subjective, c'est-à-dire que vous voyez l'action par les yeux du joueur que vous dirigez. Les sensations et le réalisme conférés par cette vue sont sans équivalent. Mais ce qui différencie Exhumed d'un Doom, c'est la possibilité donnée au joueur de sauter ou de se déplacer sous l'eau (à condition d'avoir trouvé les gadgets appropriés). Seul Duke Nukem 3D sur PC propose autant d'actions de jeu...

La panoplie d'armes offre elle aussi quelques variations intéressantes. Outre les classiques revolver, mitraillette M60 et autres grenades, Exhumed propose des armes proches de celles que l'on trouve dans le jeu Hexen (disponible très prochainement sur Saturn), c'est-à-dire plus axées sur la magie et la sorcellerie. Les clés de couleur que l'on trouve dans Doom sont remplacées par les symboles de la vie, de la guerre ou encore du temps. Bien évidemment, ils sont dissimulés dans des endroits difficiles d'accès. Les trouver demandera au joueur une grande concentration et une logique d'investigation digne de Sherlock Holmes.



Six pièces d'ordinateur sont à récupérer dans les vingt-quatre niveaux qui composent le jeu. Certaines d'entre elles se trouvent parfois cachées sous l'eau.

AVIS OUI!

Exhumed est tout à fait le genre de jeu qui me plaît: plein d'action et bourrin à souhait. Mais il dispose également d'un petit plus qui le différencie d'un Doom: le côté aventure est plus prononcé. D'ailleurs, s'il fallait le comparer à un jeu du même genre, je pense que Hexen en serait le meilleur exemple. Les effets lumineux fantastiques surclassent ceux de Descent sur Playstation et l'animation ultrarapide risque de vous décoiffer. Exhumed est, à n'en pas douter, l'un des meilleurs jeux d'action sur Saturn.

NICO

MEGA HIT

AVIS OUI!

Cette année, Mr Doom est allé passer ses vacances en Egypte, tu le crois ça ? Exhumed est indiscutablement l'une des meilleurs variantes de Doom sur console. Il n'y a vraiment rien à jeter: les décors sont magnifiques, l'ambiance est prenante, ça bouge vite et bien, c'est gore comme on aime et il y a juste ce qu'il faut d'énigmes pour pimenter le jeu. Et puis, la possibilité de nager sous l'eau (une fois que l'on a trouvé le masque) apporte un plus intéressant. Un jeu indispensable!

A.H.L

LUMIÈRE DE MES RÊVES

L'effet visuel le plus spectaculaire de Exhumed est très certainement le reflet de la lumière en temps réel sur les décors du jeu. Que ce soient des explosions ou des projectiles lumineux, le résultat est spectaculaire. Même Descent (Playstation) est dépassé!

Quand une jarre de pétrole explose, il vaut mieux ne pas se trouver à proximité.

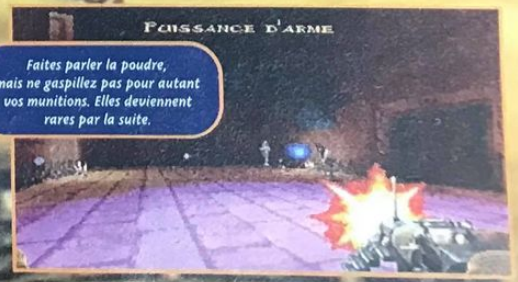
Certains ennemis vous lancent des boules de feu bleues. La lumière se projette alors en "live" sur les décors.

Sans masque de plongée, il est inutile de vous jeter à l'eau, vous perdriez rapidement la vie!

Encore un autre exemple de superbe réflexion de lumière sur les décors. Un réalisme inégalé sur console.

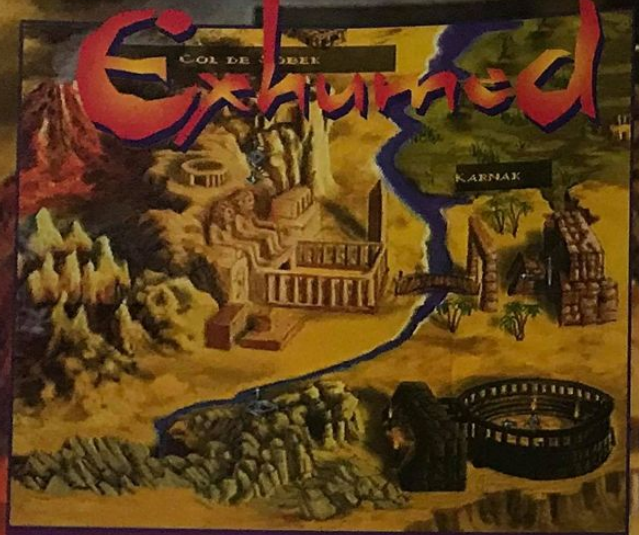
VISEZ JUSTE!

A certains moments du jeu, vous serez amené à effectuer des sauts au-dessus de ravins ou de lacs de lave. Pour ne pas vous planter, affichez la carte à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à ajuster votre saut en fonction de ce qui est affiché. Vous devrez utiliser cette astuce à maintes reprises dans le jeu...



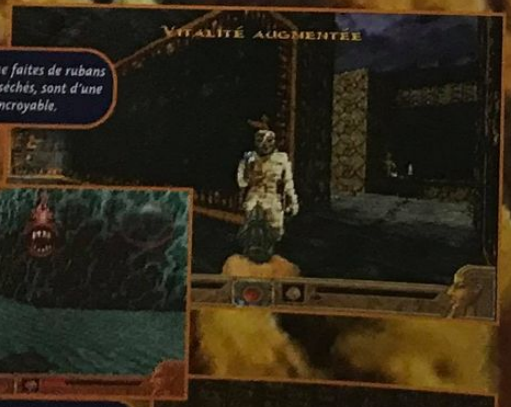
Faites parler la poudre, mais ne gaspillez pas pour autant vos munitions. Elles deviennent rares par la suite.

Exhumed



VOS PREMIERS PAS AU CŒUR DE L'ÉGYPTE

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, la carte d'Egypte se dévoilera à vous. Sachez que vous avez la possibilité de vous déplacer librement de niveau en niveau à dos de chameau!



Les momies, bien que faites de rubans de tissu et d'os desséchés, sont d'une résistance incroyable.

Une fois le masque de plongée en votre possession, jetez-vous à l'eau. Mais une fois sous l'eau, vous verrez que le monde aquatique n'est pas des plus accueillants.

Les différents symboles rencontrés dans le jeu vous permettent d'ouvrir les portes portant le même signe. Ici, le symbole de la terre.

- Éditeur: BMG
- Distributeur: SEGA
- Disponibilité: OCTOBRE
- Prix: E

- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR
- Contrôle: PARFAIT
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 94%
Voix et textes sont en français et, pour une fois, le doublage est très correct.

GRAPHISMES 96%
Pour une première sur Saturn, le pari est réussi. Effets lumineux fantastiques.

ANIMATION 97%
Tout bouge à une vitesse folle, avec fluidité. Les ralentissements sont rares.

MUSIQUE 93%
Les thèmes musicaux, d'excellente qualité, sont très bien orchestrés.

BRUITAGES 90%
Ils sont nombreux et de qualité. Les voix digitalisées sont impeccables.

DUREE DE VIE 90%
La partie aventure de Exhumed est très importante et les 24 niveaux superbes.

JOUABILITE 95%
Idéale! Malgré de nombreuses touches, on s'en sort parfaitement et rapidement.

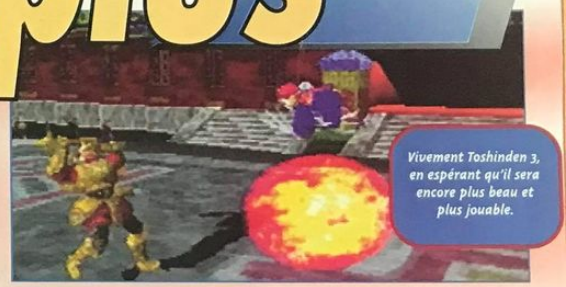
INTERET 96%

Exhumed est un superbe Doom-like. Rapide, maniable et parfaitement réussi graphiquement, il ne peut que vous séduire. Un must!

Toshinden plus 2

Toshinden revient sur le devant de la scène: la version 2 Plus arrive en fanfare. Alors, nouveau jeu ou version juste un peu remaniée? Vous trouverez la réponse dans ces lignes ou s'entremêlent avec subtilité passion et banane flambée.

Si Takara s'est fait un nom, c'est grâce à un jeu: Toshinden! Une troisième version sort aujourd'hui sur Playstation, sous le doux titre de Toshinden 2 Plus. Pourquoi "2 Plus" et pas "3"? Simple: il ne s'agit pas vraiment d'une nouvelle mouture, mais d'une version reliftée du second épisode. Je rappelle tout de même le principe du jeu pour les cancres qui ne lisent pas Consoles+ régulièrement. Toshinden est un jeu de baston en 3D, où l'on peut effectuer un changement de plan en rotation grâce aux boutons "L" et "R". Il est possible de faire des Combos, des coups spéciaux et plusieurs Furies! Les combats se déroulent sur un ring duquel il ne fait pas bon tomber. La représentation graphique des personnages a été améliorée: ils sont moins carrés et, surtout, plus colorés. Certains décors ont, eux aussi, subi quelques améliorations. Les combattants possèdent peu de nouvelles attaques, mais il est désormais plus facile de réaliser des enchaînements efficaces. Un gros effort a été fourni pour agrémenter les coups spéciaux d'effets de lumière et de transparence, et l'animation et la maniabilité ont été améliorées. Il y a quatre boss différents (Sho, Uranus, Master et Vermillon), avec lesquels vous pouvez même jouer!



Vivement Toshinden 3, en espérant qu'il sera encore plus beau et plus jouable.

Admirez les détails du costume de Tracy.

MASTER

Master est l'un des quatre boss du jeu. Particulièrement coriace, il ne fera qu'une bouchée de vous si vous avez l'imprudence de l'attaquer de front. Tournez plutôt autour de lui! On vous laisse l'honneur et l'avantage de découvrir par vous-même l'ultime boss, nommé Vermillon.

Master n'est pas un rigolo, mais Ellis est plus forte!

Ellis est très forte pour passer dans le dos de son adversaire.

AVIS OUI, MAIS...

Toshinden 2 Plus est un bon jeu, cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Il est particulièrement beau et les effets de lumière sont superbes. Les personnages répondent promptement aux injonctions du pad. Toutefois, les quelques améliorations apportées ne justifient pas son achat pour quiconque possède déjà la version précédente. Quant aux autres, qui n'ont pas encore goûté à Toshinden 2, ils peuvent se ruer sans hésitation sur ce jeu de baston.

PANDA

- Éditeur: TAKARA
- Distributeur: IMPORT
- Prix: E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
- BASTON

PRESENTATION 95%
L'intro est la même que celle de Toshinden 2...

GRAPHISMES 96%
Les combattants sont joliment réalisés et les décors itou.

ANIMATION 90%
L'animation est rapide, fluide et sans ralentissement... ça roule.

MUSIQUE 91%
Des mélodies sympa, moins techno qu'avant... Tant mieux!

BRUITAGES 92%
De bonnes digitalisations vocales agrémentent les coups spéciaux.

DUREE DE VIE 90%
A deux, on s'amuse bien. Mais la console ne fait pas le poids.

JOUABILITE 90%
Une prise en main aisée.

INTERET 92%

Si vous avez déjà Toshinden 2, inutile de vous emballer. Sinon, vous pouvez craquer pour cette version.

Piège de cristal. Soyez gentil, éviter de tirer dans le dos des otages.

DIE HARD TRILOGY

Une journée en enfer. Il faut faire du stock-car plusieurs fois avec cette voiture pour la mettre hors d'état de nuire (quoi, le hot-dog?).

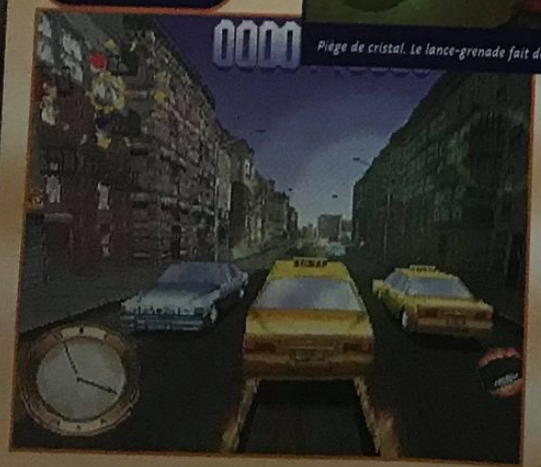
Quand on adapte en jeu vidéo trois gros succès du box-office comme "Piège de Cristal", "58 minutes pour vivre" et "Une journée en enfer", tous les délires sont permis...

Piège de cristal. Le lance-grenade fait des ravages. Encore mieux que dans le film.

Et nous, joueurs, on peut tout imaginer. Un jeu d'action inspiré du scénario de "Piège de cristal", dans une tour infernale avec les vitres qui volent en éclats et des otages en larmes. On peut aussi espérer que les programmeurs auront repris le principe de Virtua Cop et de Time Crisis pour la fureur des fusillades dans l'aéroport de "58 Minutes pour vivre", avec des décors en images de synthèse et une caméra qui se déplacerait automatiquement sur des chemins précalculés, et où nous n'aurions plus qu'à nous concentrer sur l'action. On pourrait encore rêver à une simulation de courses-poursuites en voiture dans les rues de New York, pour incarner John Mc Lane lorsqu'il tente de désamorcer les bombes atomiques dans "Une journée en enfer". On pouvait tout attendre et plus encore, et Probe Entertainment, qui s'est occupé de la programmation, a... tout fait. En respectant le scénario des trois films, les programmeurs ont réalisé trois jeux totalement différents et dissociés les uns des autres. Voilà une manière géniale de rendre hommage à la trilogie, tout en conservant son intégrité. On ne peut que saluer le travail de Probe, qui n'a négligé aucun détail pour plonger le joueur dans l'ambiance des films. Ne soyez pas rebuté par l'aspect un peu sanglant de ces trois jeux: les âmes sensibles et les parents prévoyants pourront toujours baisser le niveau de violence dans les options... Yippie kaye aye!

"Une journée en enfer". Le turbo et hop, la troisième file!

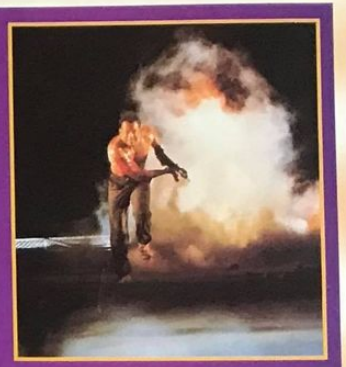
58 Minutes pour vivre. Avec un viseur pareil, impossible de rater l'ennemi le plus dangereux.



PIÈGE DE CRISTAL

Reprenant le principe de Fade to Black, ce jeu d'action en 3D ne fait pas dans la dentelle. Un système ingénieux de transparence efface tous les décors proches et susceptibles de gêner la visibilité. John peut courir, se déplacer latéralement en tirant, sauter et faire des roulades sur les côtés. Il y a plusieurs armes (mitrailleuse, fusil à pompe, etc.), des grenades, des fumigènes et des bonus de vie. Le radar en bas de l'écran est très pratique. Les points rouges, c'est pour les méchants, et les bleus, pour les otages... Dans le doute, tirez dans le tas!

Pour ne pas gêner la visibilité....

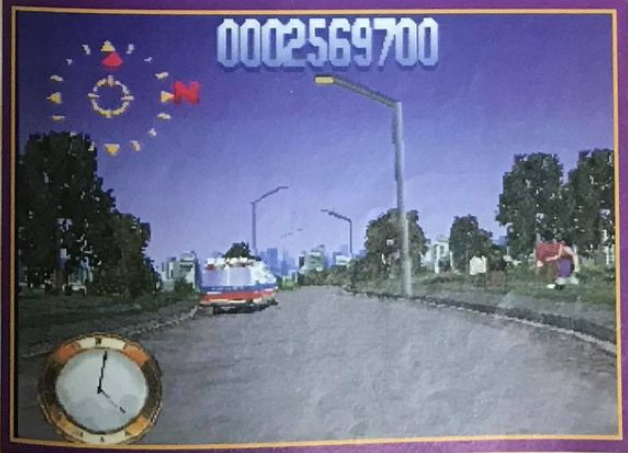


.. tous les décors proches du héros deviennent transparents.

58 Minutes pour vivre. Si vous explosez la voiture des flics, ils se vengeront. Mieux vaut tuer les innocents, vous ne perdrez pas de vie.

TIREZ PAS SUR L'AMBULANCE!

Dans Une journée en enfer, récupérez un maximum d'options de temps, et lorsque vous voyez une option EMS, ne la ratez pas. Une ambulance viendra alors vous indiquer le chemin à suivre. Encore un clin d'œil au film.



AVIS RAAAAAHH OUI!

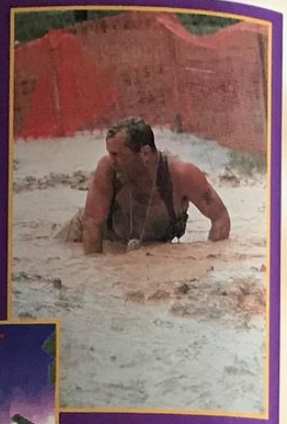
Alors là, chapeau bas! D'habitude, quand on mélange les genres et une grosse licence de cinéma, je suis très méfiant: ça sent la daube à plein nez. Die Hard Trilogy m'a laissé pantois. C'est le monde à l'envers! Probe s'est surpassé pour la réalisation de toutes les phases de jeu. C'est simple, on pourrait même noter au-dessus de 90% chacun des trois jeux pris séparément. C'est gore à souhait et bourré de clins d'œil aux films. Franchement, je suis carrément soufflé! Die Hard Trilogy est une perle rare, à consommer sans modération.

MARC

Piège de cristal. Les médaillons sur le côté vous informent quand vous êtes pris pour cible.

UNE JOURNÉE EN ENFER

Dans le plus pur style de Destruction Derby, vous devrez vous frayer un chemin dans les embouteillages et parmi les passants pour désamorcer les bombes atomiques. Le temps est très précieux, mais on peut en gagner en cours de route sous forme d'options. Les dérapages plus ou moins contrôlés sont aussi spectaculaires que dans le film et la voiture possède un booster qui enflamme la chaussée. Le radar indique toujours la route à suivre. Ensuite, c'est: "Barrez-vous de là, on arrive!"



Si vous n'arrivez pas à temps, vous aurez droit à une mort digne de "Independance Day". Quelle classe!

58 Minutes pour vivre. Les ennemis explosent en une énorme gerbe de sang... C'est ignoble.

Une journée en enfer. En vue interne, les essuie-glace nettoient le sang qui a giclé sur votre pare-brise. Raffiné, non?

SAUVEZ-LES TOUS!

Dans Piège de cristal, les otages, en violet sur la carte, vous offriront une vie supplémentaire si vous tuez le terroriste qui les tient en joue. A votre bon cœur.

AVIS OUI!

Si vous avez aimé la trilogie "Die Hard" au cinéma, nul doute que vous l'apprécierez sur Playstation. Chacun des épisodes du jeu reprend les plus fameuses scènes des films. Aventure à la Doom pour "Piège de cristal", shoot'em up façon Virtua Cop pour "58 Minutes pour vivre" et enfin simulation de conduite musclée à travers les rues de New York pour "Une journée en enfer". Côté réalisation, on en prend plein les yeux. C'est rapide, fluide et sans accrocs. Les effets spéciaux sont magiques et la bande sonore pétante. Die Hard Trilogy, c'est le carton assuré!

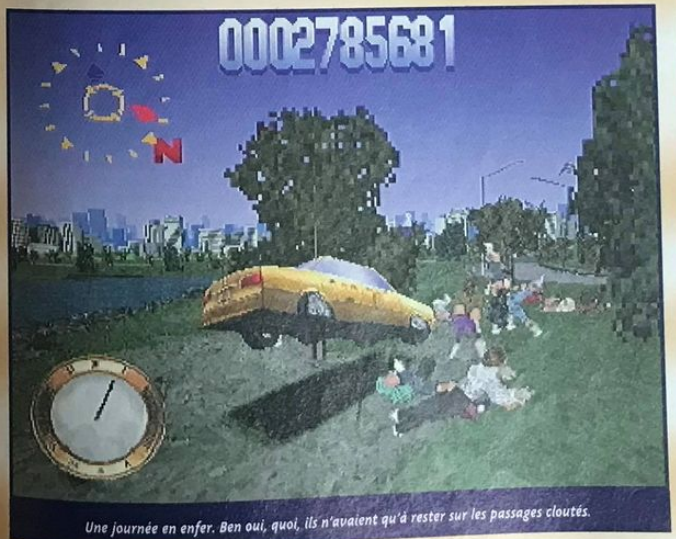
NIIICO

58 MINUTES POUR VIVRE

Ce shoot-them-up est compatible avec le pistolet (disponible en import), mais le paddle suffit amplement à déplacer le viseur. Il y a des courses cachées, des armes à récupérer, des bonus et la caméra peut zoomer sur certains ennemis pour faciliter la vie des myopes lents. Essayez surtout la grenade et les roquettes, vous verrez que les décors en prendront pour leur grade. On peut tout détruire et rien ne vous empêche de larguer quelques rafales sur les macchabées pour leur faire pisser le sang. Un délice.

Voilà un décor flambant neuf.

Voilà le même après quelques rafales et deux roquettes. Eh oui, ici, on peut tout casser, c'est génial!



Une journée en enfer. Ben oui, quoi, ils n'avaient qu'à rester sur les passages cloutés.

- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- Distributeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- COURSE/ACTION/SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION 90%

Peu de séquences cinématiques mais des menus qui font référence aux films.

GRAPHISMES 92%

Le jeu de tir et la course de voitures sont sublimes, et le jeu d'action très varié.

ANIMATION 92%

Les effets de transparence et la 3D sont très bien maîtrisés. Probe a la main.

MUSIQUE 88%

Entre deux rafales de mitrailleuse, la musique soutient efficacement l'action.

BRUITAGES 91%

Comme au cinéma, les popcorns en moins, mais avec des citations des films.

DUREE DE VIE 92%

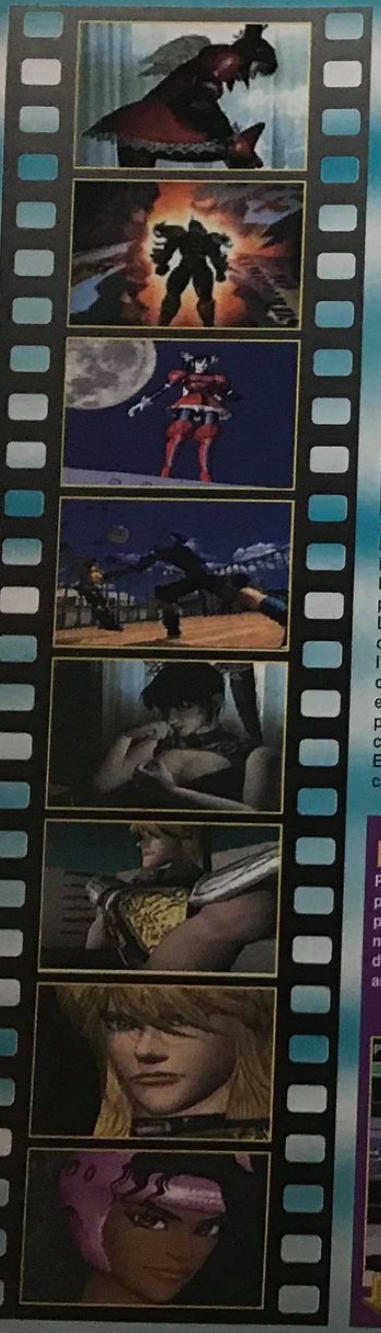
Trois jeux en un: à moins d'être un pro endurci, vous en aurez pour votre argent.

JOUABILITE 90%

Probe a peaufiné la jouabilité sur trois jeux différents. Un tour de force.

INTERET 97%

Réunir trois jeux qui auraient fait un carton séparément, c'est une première. Die Hard Trilogy est un jeu d'exception.



Andy Bogard, souvent copié, jamais egalé.

Fighting Vipers

Ça ne vous rappelle rien?

Fighting Vipers, le nouveau jeu de Sega, est enfin là! Je me souviens y avoir joué en arcade, lorsque j'étais au japon... Ah, ce fut terrible, je me suis acharné dessus jusqu'à ce que ma bourse soit vide.

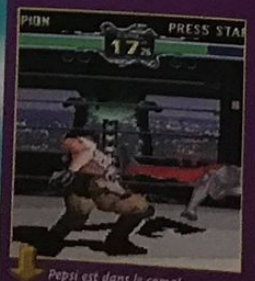
Dès l'introduction du jeu, le ton est donné: une belle séquence cinématique en images de synthèse. Fighting Vipers est un jeu de baston directement issu du monde de l'arcade. Comme pour Tekken et Virtua Fighter, les combattants sont modélisés à partir de polygones donnant un effet 3D. Le jeu comprend neuf combattants, plus certains cachés comme Pepsi Man ou l'ours en peluche. Les coups de chaque combattant sont détaillés dans la notice, et on s'aperçoit vite qu'il y en a un paquet: plus de soixante chacun en comptant les Combos. Le mode Entraînement est très bien conçu. Vous choisissez un adversaire et le mode dans lequel il va combattre (s'il reste baissé, s'il avance, recule...). De surcroît, vous disposez d'une fenêtre d'options sur laquelle tous vos coups disponibles sont affichés (un peu comme dans Tekken). Mais il y a un plus: la console vous fait une démo du coup, et ajoute une icône "O.K." devant le nom du coup dès que vous l'avez réussi. Au niveau des combats, les manipulations à effectuer sont assez similaires à celles de Virtua Fighter. Vous disposez de coups spéciaux, et vous pouvez tout aussi facilement réaliser des Combos. Les projections sont au rendez-vous avec plusieurs différentes par personnage. Enfin, reste les super coups: le combattant met plus de temps à les faire, mais s'il y arrive, il peut exploser l'armure de son adversaire, lequel sera ainsi beaucoup plus vulnérable aux attaques. Le must reste néanmoins d'achever l'adversaire avec ce type de coup: le malheureux sera éjecté du ring pour aller se fracasser contre le mur! Pour avoir droit à la fin du jeu, il ne faut pas utiliser de crédit devant les derniers boss. Si vous gagnez, un deuxième menu d'options apparaît alors. Il est bien entendu possible de jouer à deux en même temps. A l'aide d'un bon uppercut ou d'un Dragon Punch, il est possible d'envoyer en l'air votre adversaire, et bien sûr de l'achever par un enchaînement dès son atterrissage forcé. De même, si votre adversaire est au sol, rien ne vous empêche de lui sauter dessus ou de lui flanquer une grosse patate. Et, lorsque le temps du combat est écoulé, vous pouvez donner un dernier coup: ça défoule! Notons enfin qu'il est possible de sauvegarder un combat.

Le dernier boss caché. Autant vous prévenir tout de suite, il est imbattable!

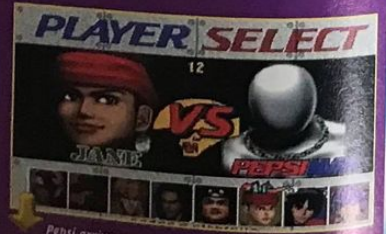
PEPSI MAN

Pepsi Man fait partie des personnages cachés. Sa particularité est d'arriver à n'importe quel moment du jeu. Le tout sur une musique assez rétro (genre super-héros).

Pepsi Man écrase son adversaire en lui tombant dessus.



Pepsi est dans le coma!



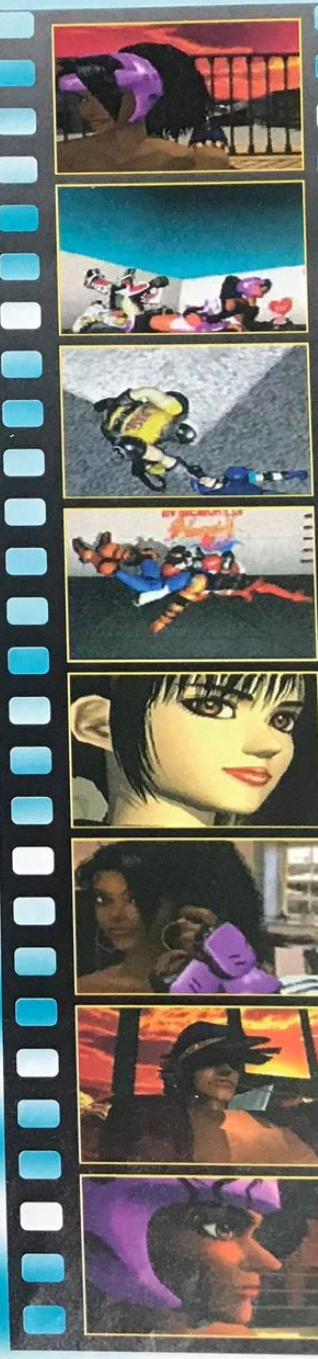
Pepsi arrive sur son cheval blanc. C'est le héros des temps modernes.

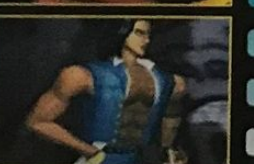
AVIS OUI!

Je m'attendais au pire quant à la conversion de ce jeu. C'est vrai que les photos n'étaient pas très engageantes. Mais fi de ses mauvais souvenirs, le jeu s'est avéré excellent. Les personnages sont très beaux, l'animation est hyper rapide, et ça blaste sec! La maniabilité est impeccable, le nombre de coups est proprement hallucinant, et le mode d'entraînement très bien conçu. Fighting Vipers est un excellent jeu, c'est maintenant certain. Et s'il est plus facile d'accès (plus bourrin) que Tekken ou Virtua Fighter, les détrône-t-il? Ça, c'est une autre histoire.

PANDA

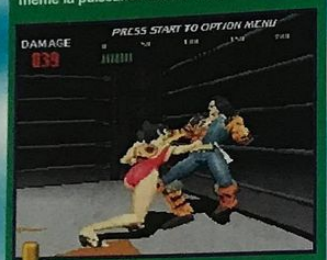
Se faire éjecter du ring, ça met toujours bien la haine.





S'ENTRAÎNER

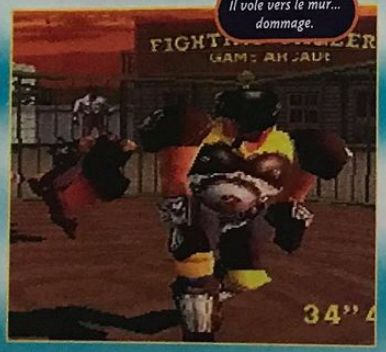
Grâce au mode Entraînement, vous n'aurez pas d'excuse pour ne pas devenir un killer! Ce mode est très complet et vous indique même la puissance des coups portés.



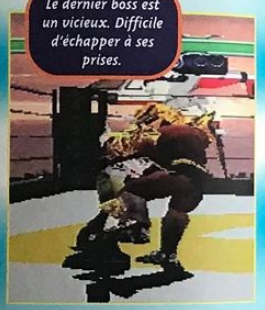
La miss a enlevé toute son armure, mais elle est plus rapide.

FIGHTING VIPERS

Une jolie projection dans les cordes, comme dans un match de catch.



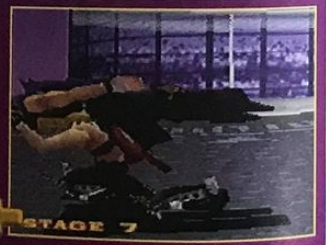
Il vole vers le mur... dommage.



Le dernier boss est un vicieux. Difficile d'échapper à ses prises.

PROJECTION

Certaines projections peuvent être placées à la fin d'un Combo. Dans tous les cas, elles sont dévastatrices. On peut les réaliser en appuyant sur Garde et Poing en même temps, ou sur X. Il est possible de configurer le pad de manière à s'éviter quelques galères.



Raxel va expédier son adversaire dans les cordes.

On l'attrape avant de la lancer dans un coin.

BOUGE DE LÀ

Quel plaisir d'éclater l'armure de son adversaire... Mais le plus excellent, c'est tout de même de le finir en l'expédiant manu militari hors du ring. Le tout dans un grand fracas de mur qui explose.

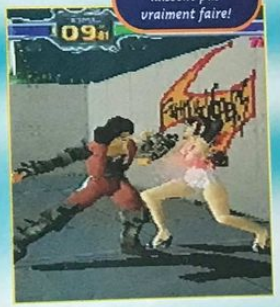
L'armure de Bahn explose en mille morceaux.

La belle s'est fait renvoyer d'où elle venait.

PAS DE DEUX

Il est possible de faire un petit pas sur le côté pour éviter un coup de l'adversaire.

Tant pis pour moi, je n'ai pas réussi à esquiver.



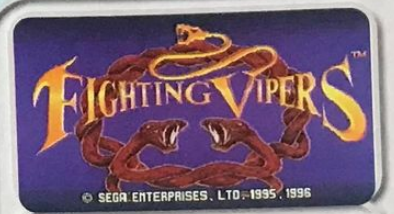
Les filles ne se laissent pas vraiment faire!

AVIS OUI!

Virtua Fighter 2 a enfin trouvé un rival à sa mesure. Avec toutes ses bonnes idées, Fighting Vipers pourrait bien devenir une référence. Grâce à sa maniabilité, ce jeu m'a accrochée dès les premières parties. Le principe du ring, et tout ce qui en résulte, donne au jeu toute sa dimension. Combos en vrac, chopes à gogo et baffes de tueurs, sans compter les esquives, les feintes, les projections contre les grilles et tout l'arsenal de coups spéciaux, ce soft vous ravira... Alors, ready? Fight!

GIA

On dirait l'immonde Marcassin sur son vélo!



- Éditeur: SEGA
- Distributeur: IMPORT
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: -

PRESENTATION 90%
Entièrement en images de synthèse, et très jolie.

GRAPHISMES 92%
Les persos sont en haute résolution, mais les décors sont moins beaux.

ANIMATION 98%
L'animation est ultra rapide. Top niveau en la matière!

MUSIQUE 90%
Un peu hard rock sur les bords, avec des morceaux à la guitare électrique.

BRUITAGES 89%
Classiques, mais de bonne facture.

DUREE DE VIE 95%
A deux, on ne s'en lasse pas. Quant à vaincre l'ordinateur, bon courage!

JOUABILITE 95%
Excellente, c'est un plaisir de voir comme le jeu répond bien aux ordres du pad.

INTERET 93%

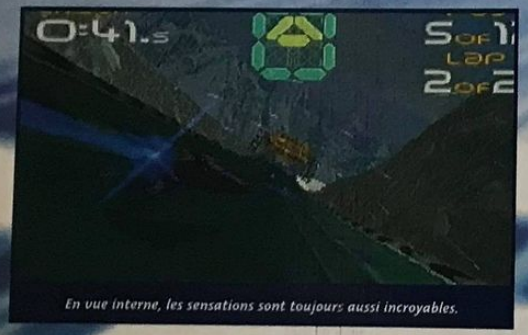
Pour vous consoler de la reprise des cours, Sega vous a préparé un bon défouloir.

WipEout 2097

CONSOLES + D'OR

WipEout premier du nom fit l'effet d'une bombe. Ce jeu démoniaque transcenda la simulation sur Playstation comme aucun autre jusqu'alors. Le second fera-t-il aussi bien?

WipEout 2097 reprend le principe du premier épisode, mais en y apportant des modifications de taille. La première est le mode Arcade. Dans le premier épisode, vous deviez finir toutes les courses en première position pour espérer trouver le circuit caché, et vous n'aviez que trois vies pour ce faire. Dans cette version, le fonctionnement est différent. Vous pouvez choisir le circuit (parmi six) sur lequel vous voulez concourir, et disposez d'un nombre d'essais illimité pour récupérer une médaille d'or sur chacun des circuits. Une fois les six médailles en poche (notez que vous pouvez sauvegarder entre les courses), un mode Challenge s'ouvre. Ce mode est la copie conforme du mode Championnat du premier épisode, explicité plus haut. Vous avez trois vies pour finir en première position sur les six circuits (un Continue vous sera gracieusement offert si vous finissez dans les trois premières positions). Mais, cette fois, les courses sont en Rapier, à savoir qu'elles sont considérablement plus rapides que les courses auxquelles vous avez participé la première fois. Je subodore que ce ne sera pas le seul challenge que vous aurez à relever (on parle d'un challenge similaire au premier, mais cette fois sans aucune arme...). Une chose est sûre, vos efforts seront toujours récompensés (deux courses et un bolide caché, par exemple...). Pour ce qui concerne les courses proprement dites, on notera au chapitre des nouveautés l'apparition de Check Points et d'une barre d'énergie. Ainsi, chaque fois que vous vous faites shooter, vous perdez du temps mais aussi de l'énergie, et devrez alors passer par les stands pour vous revitaliser. Bref, la place me manque pour dresser la liste exhaustive des innovations de WipEout 2097. Place aux photos, tout en sachant que le jeu transcende encore plus la Playstation que ne l'avait fait le premier épisode en son temps, et qu'il ne s'adresse pas qu'aux as de la conduite (bien que...).



En vue interne, les sensations sont toujours aussi incroyables.

Les explosions et les différents effets spéciaux sont vraiment spectaculaires.

Vous pouvez atteindre les stands en empruntant une portion de piste spéciale à côté du départ.

	WIPEOUT	WIPEOUT 2097
CLASSES	Venom Rapier	Vector Venom Rapier Phantom (cachée)
CIRCUITS	Six (dont un caché)	Huit (dont deux cachés)
VAISSEAUX	AG Systems Auricom Research Qirex Feisar	AG Systems Auricom Research Qirex Feisar Piranha (caché)
CONCURRENTS	Huit	Jusqu'à quinze
ARMES	Huit	Onze
VITESSE D'ANIMATION	Impressionnante	Hallucinante!

Avec une médaille d'or sur chacun des six circuits, vous pourrez accéder au premier challenge. Ensuite, c'est une autre histoire.

AVIS WOUIP!

Toujours dans une ambiance cyber, WipEout 2097 réussit l'exploit de surclasser encore le premier épisode, comme rarement une suite ne l'avait fait jusqu'alors. Jamais je n'aurais cru possible une telle vitesse d'animation. Jamais je n'aurais cru que je serais de nouveau scotché à mon écran des jours et des nuits durant, blasé comme je l'étais par le premier épisode. Mais ils ont réussi, les bougres. Ils ont réussi à faire un jeu beau et hyper speed, accessible à tous, et vraiment novateur. Un jeu qui vous grille les pouces après dix parties et arrive toujours à vous faire hurler de bonheur! Un des trois meilleurs jeux de la Playstation!

SPY

BIEN ARMÉ, BIEN PARÉ!

Vous pourrez récupérer en tout onze armes différentes dans le jeu. Nous n'avons pas essayé le mode Link, mais il semblerait que, comme dans le premier épisode, d'autres armes soient alors disponibles. Quoi qu'il en soit, ces armes sont beaucoup plus utiles que dans WipEout premier du nom, puisque vous pouvez dans ce second volet éradiquer sans pitié un concurrent. Pour information, une fonction vous permet maintenant de jeter votre arme sans l'utiliser.

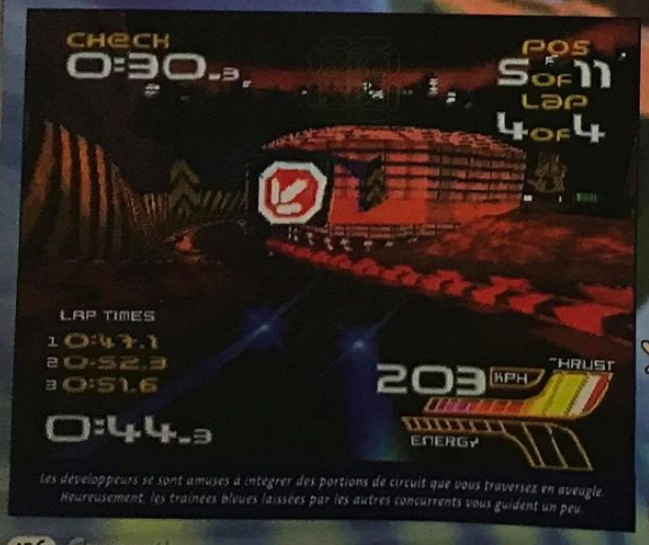
Le tremblement de terre est l'arme la plus impressionnante. Lorsque vous le mettez en œuvre, une onde jaillit de votre vaisseau, et se propage devant vous sur le circuit, éjectant les concurrents.

Le Shield vous empêche toujours d'utiliser une autre arme, mais s'avère très utile puisque, grâce à lui, vous ne perdez pas d'énergie.

L'Autopilot est la nouvelle option la plus intéressante. Grâce à elle, le vaisseau se met en pilote automatique, quatre secondes durant.

Deux types de missile à tête chercheuse sont à votre disposition: l'Electro-bolt (qui ralentit le concurrent) et le missile (qui lui inflige des dégâts considérables).

Admirez vos nouvelles triple roquettes. Dommage qu'elles soient plus belles que destructrices.



Les développeurs se sont amusés à intégrer des portions de circuit que vous traversez en aveugle. Heureusement, les traînées bleues laissées par les autres concurrents vous guident un peu.

AVIS PAREIL!

Je suis tout à fait d'accord avec l'ami Spy: WipEout 2097 explose complètement le premier épisode. C'est certes difficile à admettre, mais il faut bien reconnaître que WipEout a du coup l'air complètement ringard tant les nouveautés et les améliorations de WipEout 2097 sont étonnantes. Plus rapide – beaucoup plus rapide, devrais-je dire –, plus maniable, de nouveaux vaisseaux, des circuits diaboliques, des effets lumineux sidérants, tel est le programme de cette tant attendue suite. La Playstation cartonne fort en cette fin d'année!

NIIICO

Les Check Points sont une grosse nouveauté de ce WipEout. Bien évidemment, si vous n'arrivez pas à terminer la course dans les temps impartis, c'en est fini de vous.

LES VAISSEAUX

Quatre vaisseaux différents sont proposés. Chacun offre une conduite bien spécifique et réagit de façon très différente une fois en piste. Notez qu'un véhicule caché, le Piranha, pourra être sélectionné en fin de jeu. Les développeurs prétendent qu'il ne peut être conduit que par les meilleurs!

Feisar. Un véhicule qui tourne bien, facile à contrôler, mais peu rapide. A conseiller aux débutants.

AG System. Bonne tenue de route, bonne accélération, mais bouclier faible. Pour se faire les dents...

Qirex. Mauvaise tenue de route dans les virages, mais n'en reste pas moins le plus rapide et le plus résistant. C'est avec lui que j'ai réussi à gagner les deux dernières courses. Pour les pros.

Auricom. Un véhicule intermédiaire. Idéal pour commencer si vous n'étiez pas mauvais dans le premier WipEout.

- Éditeur: PSYGNOSIS
- Distributeur: SCEE
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- COURSE/SHOOT'EM UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT (LINK)
- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: –
- Continues: 3 (EN MODE RAPIER)
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION 87%

Une intro en images de synthèse. Très rythmée, mais trop courte...

GRAPHISMES 96%

Des décors encore plus travaillés, et des effets spéciaux hallucinants!

ANIMATION 95%

Jamais jeu de course n'a été aussi rapide. La vitesse d'animation est incroyable...

MUSIQUE 92%

Nombreux thèmes techno, mais moins trippants que ceux du premier épisode.

BRUITAGES 90%

Voix digitalisées, souffle du moteur selon l'accélération, explosion. Du grand art.

DUREE DE VIE 96%

Avant que vous ne vous en lassiez ou ne finissiez le jeu, j'aurais arrêté la Kro!

JOUABILITE 94%

Les vaisseaux réagissent tous différemment. Prise en main immédiate.

INTERET 96%

Une suite exceptionnelle qui fera craquer les puristes autant que les néophytes. Un très grand jeu à ne louper sous aucun prétexte.

DARK SAVIOR

Je récupère une jolie épée.

Dark Savior est un jeu qui s'inscrit dans la lignée d'Equinox sur Super Nintendo ou de Landstalker sur Megadrive. Réjouissez-vous, amateur de 3D isométrique et de réflexion, vous allez être servi!

Dark Savior est un mélange de réflexion, plates-formes et baston! Vous dirigez Ryu-Ya dans un monde en 3D isométrique. On peut découper le jeu en trois phases. Tout d'abord la phase réflexion: il vous faudra porter des caisses puis les lancer sur des interrupteurs pour débloquer un passage. Mais ce n'est qu'un exemple de ce jeu machiavélique. Ensuite, vous aurez droit à des passages de plate-forme, avec des petites chauve-souris à écarter et, surtout, des sauts à faire dans des conditions difficiles: tout bouge dans tous les sens! Enfin, c'est au tour de la phase Baston, qui se met en œuvre lorsque vous rencontrez un gros monstre, avec un mode de vue zoomé. A la manière d'un jeu de baston dans la lignée de Street Fighter, vous devez éclater la tronche de votre adversaire. Si vous maintenez la pression sur le bouton de tir, votre puissance se charge au maximum. Relâchez la pression, et votre personnage peut décocher un super coup spécial qui déchire sec! Si vous avez bien amoché votre adversaire, vous aurez des chances de le capturer, et il combattra alors à vos côtés. Une astuce pour réussir dans votre tâche: lâchez votre coup spécial quand il est au sol. Il est possible de changer de vue: grâce aux boutons L et R, vous pouvez effectuer des rotations de l'angle de vue, et, avec les boutons Y et Z, obtenir un zoom. Cela vous permet de voir certains pièges cachés. Chaque combat remporté vous donne des points d'expérience, mais vous pouvez aussi en gagner en vendant certains objets aux corbeaux rouges. Les corbeaux noirs, quant à eux, vous servent à sauvegarder. Le bleu qui vous suit tout le temps vous repêche si vous tombez dans l'eau... mais vous pique des "XP", car son aide n'est pas gratuite! Votre personnage peut sauter, courir, porter des objets, frapper avec son épée (qui lui sert également à pousser certains objets), mais ne se déplace que dans quatre directions (pas de diagonale). Tout au long du jeu, vous récolterez des items, certains augmentant votre force. Quand vous avez suffisamment de "XP", n'oubliez pas de cliquer sur l'option pour changer de niveau, car ce n'est pas automatique.

Le grand vaisseau! Un seul accès: escalader l'arbre.

Les décors sont très beaux.

Le zoom arrière est très pratique pour avoir une bonne vision du jeu.

Sang-froid de rigueur à certains endroits du jeu.

AVIS OUI, MAIS...

Dark Savior est impressionnant: ses graphismes sont splendides et son univers tout en 3D. De plus, les phases de combat sont très rafraîchissantes et permettent de se détendre. Mais la maniabilité est loin d'être parfaite. Surtout, n'achetez ce jeu que si vous aimez le genre, car il arrive de devoir recommencer un passage galère qui dure cinq ou dix minutes uniquement parce qu'on est tombé. Quelle prise de tête! En bref, Dark Savior est un bon jeu, mais il faut tout de même aimer galérer et se creuser la tête.

PANDA

FAUT QUE ÇA FRAPPE!

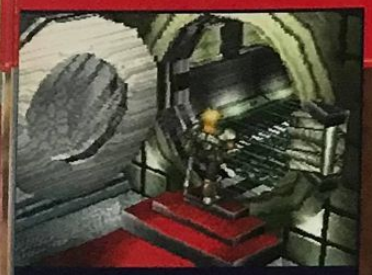
Le mode Combat est très sympathique et permet de se détendre entre deux phases de réflexion. Car dans ses moments-là, vos nerfs sont mis à rude épreuve.

L'ours est un adversaire redoutable.

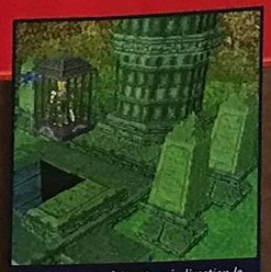
K.O. en deux rounds gagnants! Waouh!

Il faut sauter, mais sans boire la tasse.

Le monstre s'échappe, mais on le suit grâce au bateau.



Mais qu'est-ce que c'est que ça?



Zut, je me suis fait attrapé, direction le monde égyptien.

AVIS OUI!

Enfin! J'attendais cela avec impatience! La Super Famicom avait son Equinox, la Megadrive son Darkstalker, et maintenant la Saturn a son Dark Savior. Il faut vous dire que j'adore ce genre de jeu en 3D isométrique où la réflexion est de mise et où vos nerfs et votre patience sont réellement mis à l'épreuve. Le plus de Dark Savior réside dans un savant mélange de réflexion et de baston, car ses phases de combat en "duel", très orientées arcade, permettent de se défouler. Le japonais est tout de même conseillé pour une meilleure compréhension du scénario... Réservez-lui une place dans votre CD-thèque.

CHEUB

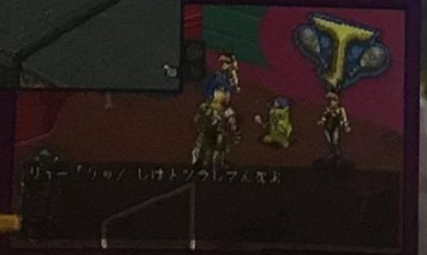
Parfois, on se sent tout petit.

J'ai capturé le tigre. Je pourrai donc l'utiliser lors du prochain combat.

VILLAGE

Comme dans certains Role Playing Game japonais, vous allez devoir traverser des villages.

Dans les villages ont lieu des phases de recherche.



Elles sont mignonnes, ces petites Bunnies, non?

- Éditeur: CLIMAX
- Distributeur: IMPORT
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- ACTION/RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 75%

Pas d'introduction, pas de dessin animé ou d'images de synthèse...

GRAPHISMES 97%

Le jeu est assez beau et les décors variés, ce qui est rare dans ce genre de jeu.

ANIMATION 84%

Quelques ralentissements viennent nuire à l'action.

MUSIQUE 80%

Tout ce qu'il y a de plus banal... Moyen, moyen!

BRUITAGES 80%

Ils sont classiques.

DUREE DE VIE 94%

Houlala, vous n'êtes pas près d'en voir le bout, mais alors pas près du tout!

JOUABILITE 87%

La 3D isométrique est bien gérée, mais on a toujours quelques surprises.

INTERET 88%

Dark Savior est un jeu de bonne facture, dans un genre encore peu représenté sur consoles 32 bits.

PLANETE GAMES

Jeux video - Goodies - Wargames

4 rue Albert 1er
95260 BEAUMONT SUR OISE

Tél : 01.30.34.26.21.
Fax : 01.34.70.41.17.
Email : pgames@magic.fr

OUVERT LE LUNDI DE 13 H A 19 H
DU MARDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H
LE SAMEDI MATIN, ECHANGES DE CARTES (MAGIC, MIDDLE EARTH...), DEVANT LA BOUTIQUE

NOUVEAU
SERVICE GROSSISTE
REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS PAR FAX AU 01.34.70.41.17.

PlayStation

CABLE LINK	349 F.
MANETTE ORIGINE SONY	249 F.
VOLANT + PEDALIER	499 F.
MEMORY CARD SONY	199 F.
MEMORY CARD 120 BLOCS	299 F.
PRISE PERITEL RGB	199 F.
PRO ACTION REPLAY	349 F.
FORMULA 1	369 F.
RESIDENT EVIL	349 F.
GUIDE CAPCOM RESIDENT EVIL	179 F.
RESIDENT EVIL + GUIDE	499 F.
TEKKEN 2	389 F.
DRAGON BALL Z	399 F.
OLYMPIC GAMES	329 F.
OLYMPIC SOCCER	329 F.
FADE TO BLACK	349 F.
TUNNEL B1	369 F.
TILT	349 F.
TIME COMMANDO	369 F.
DIE HARD TRILOGY	369 F.
WIPEOUT 2097	369 F.
TOSHINDEN 2	369 F.
PETE SAMPRAS TENNIS	369 F.
MYST	369 F.
CRASH BANDICOOT	369 F.
TOBAL N°1 (JAPONAIS)	479 F.
DRAGON BALL Z 2 (JAPONAIS)	449 F.
MOTOR TOON GP 2 (JAPONAIS)	499 F.
KING OF FIGHTERS 95 (JAP.)	449 F.
COBRA (JAPONAIS)	499 F.
HOKUTO NO KEN (JAPONAIS)	479 F.
SAMURAI SHOWDOWN 3 (JAP.)	499 F.

SEGA SATURN

ACTION REPLAY PRO (3 EN 1)	349 F.
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199 F.
VOLANT ARCADE RACER SEGA	449 F.
CARTE VIDEO + 1 CD DE DEMONSTRATION	1190 F.
MANETTE SATURN	169 F.
MANETTE SATURN TURBO	199 F.
PHOTO CD PLAYER SEGA	149 F.
PISTOLET UFO POUR VIRTUA COP	249 F.
ALIEN TRILOGY	369 F.
DIE HARD TRILOGY	369 F.
NIGHTS + PAD	499 F.
DESTRUCTION DERBY	349 F.
CASPER	369 F.
BUSTE A MOVE 2	349 F.
NEED FOR SPEED	369 F.
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	369 F.
SKELETON WARRIORS	369 F.
LOADED	349 F.
ATHELTE KINGS	369 F.
STREET FIGHTER ALPHA	369 F.
DARIUS GAIDEN (JAPONAIS)	399 F.
DARIUS 2 (JAPONAIS)	399 F.
FATAL FURY 3 (JAPONAIS)	399 F.
STREET FIGHTER ZERO (JAP.)	199 F.
STREET FIGHTER ZERO 2 (JAP.)	399 F.
FIGHTING VIPERS (JAPONAIS)	449 F.
DECATHLETE (JAPONAIS)	399 F.
DARK SAVIOR (JAPONAIS)	429 F.
TOSHINDEN 2 URA (JAPONAIS)	399 F.

SUPER NINTENDO

WILD GUNS	429 F.
PRIMAL RAGE	399 F.
SUPER MARIO RPG (U.S.)	449 F.
SECRET OF EVERMORE	399 F.
YOSHI'S ISLAND	449 F.
TINTIN AU TIBET	449 F.
DONKEY KONG COUNTRY 2	449 F.
SPIROU + CADEAU	429 F.
TOY STORY	449 F.
PINOCCHIO	429 F.

MEGADRIVE

TOY STORY	399 F.
PINOCCHIO	399 F.
MORTAL KOMBAT 3	399 F.
TINTIN AU TIBET	399 F.
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F.
FIFA SOCCER 96	249 F.
SAMPRAS TENNIS 96	399 F.

PC CD-ROM

QUAKE	349 F.
Z	329 F.
F1 GRAND PRIX 2	299 F.

GOODIES X-FILES

CLASSEUR X-FILES + CARTE 0	149 F.
SERIE 2 COMPLETE (72 CART.)	149 F.
POSTER (6 MODELES)	39 F.
CARTES SAISON 3 (LE SACHET)	17 F.
T. SHIRT X-FILES (3 MODELES)	129 F.
ROMAN X-FILES LES GOBLINS	25 F.
ROMAN X-FILES TORNADE	25 F.
ROMAN X-FILES POINT ZERO	25 F.
TASSE AMERICAINE X-FILES	79 F.
CASQUETTE X-FILES	129 F.

TRADINGS CARDS

INDEPENDANCE DAY	20 F.
SPIDER MAN (MARVEL)	15 F.
STARGATE	15 F.
STAR TREK	15 F.

K7 VIDEO

BUBBLE GUM CRISIS (1 - 5)	119 F.
COBRA «LE FILM»	139 F.
KEN «LE FILM»	139 F.
RHEA GAL FORCE	109 F.
VIDEO GIRL AI	109 F.
SHIN ANGEL 1	139 F.
SHIN ANGEL (2 - 5)	129 F.
UROTSUKIDOJI (1 - 4)	139 F.
KOJIRO (1 - 4)	139 F.
KAMUI	139 F.

MANGAS

BERSERK	69 F.
STREET FIGHTER X	99 F.
TROPICAL EYES	79 F.
VIDEO GIRL AI (1 - 12)	29 F.

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A
PLANETE GAMES
4 RUE ALBERT 1 ER - 95260 BEAUMONT SUR OISE

DESIGNATION DES ARTICLES	PRIX

FRAIS DE PORT ET EMBALLAGE
OBLIGATOIRES
❒ COLISSIMO NORMAL ... 30 F.
❒ COLISSIMO RECOMMANDE ... 45 F.
❒ CONTRE REMBOURSSEMENT ... 75 F.

Nom : ..... Prenom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tél : ..... (Facultatif) Age : .....
Paiement : ❒ Chèque ❒ Mandat ❒ Contre remboursement

DARKSTALKERS

Anakaris a une façon très personnelle de régler ses problèmes.

Vampire, le célèbre jeu d'arcade de Capcom, arrive sur Playstation. Mais il a changé de nom, et s'appelle désormais Darkstalkers... Enfin un jeu de baston en 2D digne de ce nom pour la console de Sony.

Darkstalkers est un jeu de baston en 2D comme Capcom sait si bien les faire (avec beaucoup de fraîcheur et énormément d'amour!), qui dégage une ambiance unique! Comme son nom peut le laisser supposer, les différents protagonistes de ce jeu sont des créatures de la nuit. Il vous faudra donc affronter un vampire, une succube, un loup-garou... et toutes sortes d'autres créatures du genre. N'ayez crainte, le paddle est là pour vous permettre de vous défendre. Six boutons sont utilisés pour les coups de poing et de pied. Pourquoi autant, vous demanderez-vous? Tout simplement pour pouvoir disposer d'une gamme de coups de faible à forte puissance, tout en sachant que plus vos coups sont puissants, moins vous êtes rapide (tu me suis, Switch?). J'ajouterai même que plus on est lent, plus on a de chances de se faire contrer et d'aller embrasser le tapis (rejoindre switch, qui dort déjà). Un bon dosage de tous ces éléments vous permettra de réaliser de jolis Combos qui font bobo! Vos personnages bénéficient aussi de coups spéciaux, tous plus meurtriers les uns que les autres. Vous disposez d'une barre de Power en bas de l'écran. Cette jauge se remplit lorsque vous donnez des coups. Lorsqu'elle a atteint le maximum (en général, le visage de votre adversaire devrait être de la couleur d'un Schtroumpf), vous pourrez effectuer une Fury ou un de vos coups spéciaux, lesquels devraient causer pas mal de dégâts à l'adversaire. Quand vous choisissez votre combattant, vous pouvez le faire changer de couleur suivant le bouton avec lequel vous validez votre choix. Pour l'anecdote, sachez que les BMG des deux chansons en anglais qui accompagnent le jeu sont vraiment inscrites sur le CD, ce qui n'est pas le cas de certains jeux que la décence m'interdit de nommer ici et qui sous-exploitent honteusement le support CD! Bon, mais au fait, quelles sont les différences par rapport à Vampire Hunter?... Grosso modo, et en vrac, certains coups ne se font pas de la même façon, il n'y a plus que dix personnages auxquels s'ajoutent deux boss, le système de Furies est moins performant... Bref, on a légèrement l'impression de jouer avec la première version, mais il y aurait du tip là-dessous que ça ne m'étonnerait guère (hé, Switch, réveille-toi!). Un conseil: si vous ne voulez pas vous arracher les cheveux, rangez votre paddle Playstation, et investissez dans un joystick. Pourquoi? Parce que les boutons L1 et R1 servent à faire les coups forts, et si vous voulez réussir ne serait-ce qu'un modeste Combo avec le pad de la Playstation, je vous souhaite bien du courage. Ce problème d'ergonomie est aussi valable pour les coups spéciaux.

Si les jeux avaient un goût et une odeur, cette Fury sentirait le rognon grillé et la sauce piquante.

Certains décors sont magnifiques.

Zabel, zombie de son état, a un net penchant pour le hard rock.

Demitri est un flambeur.

Felicia est redevenue un gentil petit chat.

Quoi qu'il arrive, gardez le sourire.

Attention, certains combats se déroulent dans la tension.

FURY IS BACK

Comme dans tous les jeux de baston en 2D qui sortent en ce moment, Darkstalkers offre la possibilité de réaliser des Furies. Lorsque votre jauge de Power a atteint son maximum, vous ne disposez que de quelques secondes pour tirer profit de votre avantage. La baston, c'est aussi de la tactique!

Morrigan ne dispose pas d'une gamme de coups très variée.

Le zombie a un bon look, mais pas question de lui faire de cadeaux.

DEUX BOSS, UNE GALÈRE

Phobos, tout comme Pyron, vous donnera du fil à retordre. Pour tout dire, il a même fallu que j'utilise les tirs automatiques dans un moment de grande angoisse! Mais le truc est en fait très simple: patientez en les maintenant à distance avec des coups de pied d'une bonne allonge.

Les boules de feu ont des effets graphiques sympathiques.

Ce genre de rayon est à éviter.

Pyron est particulièrement redoutable grâce à sa capacité d'enchaîner les coups.

La projection de Pyron est tout aussi spectaculaire... qu'efficace.

AVIS OUI, MAIS...

Oui: la conversion sur Playstation ne souffre d'aucun reproche pour ce qui concerne les graphismes et la musique. Ce qui n'est pas le cas de la jouabilité, problème dû en grande partie à l'ergonomie du paddle. Reste un mystère: pourquoi sortir Darkstalkers sur Playstation alors que sa suite est disponible sur Saturn depuis quelques mois? Capcom aurait-il joué un tour pendable à Sony? En bref, Darkstalkers est un très bon jeu, mais évitez votre voisin de palier s'il a une Saturn et le deuxième épisode, vous risquez de ne pas supporter ses petits sourires!

PANDA

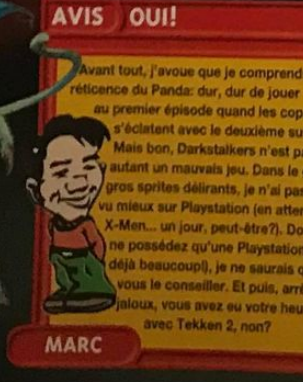
Elle n'est pas mignonne?

THE END

Felicia reste mon personnage préféré, et ce quelles que soient les versions. C'est donc fort logiquement qu'elle a battu Pyron. Et comment ne pas craquer? Elle a un miaulement si romantique...

Felicia a l'air tout heureuse de sa victoire.

Victor est un bourrin. Si vous vous trouvez face à lui, n'oubliez pas de toujours sourire.



AVIS OUI!

Avant tout, j'avoue que je comprends la réticence du Panda: dur, dur de jouer au premier épisode quand les copains s'éclatent avec le deuxième sur Saturn. Mais bon, Darkstalkers n'est pas pour autant un mauvais jeu. Dans le genre gros sprites délirants, je n'ai pas encore vu mieux sur Playstation (en attendant X-Men... un jour, peut-être?). Donc, si vous ne possédez qu'une Playstation (et c'est déjà beaucoup!), je ne saurais que trop vous le conseiller. Et puis, arrêtez d'être jaloux, vous avez eu votre heure de gloire avec Tekken 2, non?

MARC

- Éditeur: CAPCOM
- Distributeur: VIRGIN
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 8
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: NON

PRESENTATION 88%
La présentation est sympathique, et plutôt originale.

GRAPHISMES 93%
Les sprites sont très beaux et les petits détails animés pullulent.

ANIMATION 89%
Un poil trop lente, mais très fluide, et l'on peut enchaîner des séries de coups assez vite.

MUSIQUE 88%
Elle soutient au mieux l'action, mais n'apporte rien de plus.

BRUITAGES 90%
De bonne qualité, ils collent parfaitement à l'action. Un riche échantillonnage.

DUREE DE VIE 93%
La console est un adversaire redoutable et, à deux, les parties s'enchaînent sans lassitude.

JOUABILITE 90%
Elle est assez bonne, mais le paddle de la Playstation n'est pas adapté à ce jeu.

INTERET 90%

Si ce CD n'est pas exempt de défauts, il reste le meilleur jeu de baston en 2D sur Playstation.

TEENAGE LINE

TEENAGE LINE, c'est un nouvel espace de dialogue unique en France pour tous les teenagers. Tu peux y échanger des messages avec d'autres filles et garçons connectés simultanément sur le service. Fini les heures à t'ennuyer passivement devant la télé... Teenage line c'est vraiment interactif!

TEENAGE LINE c'est trop cool pour toi!

36 68 11 10

TEENAGE LINE Service infos.....

36 69 00 09

NINA et STEPHANIE répondent de manière personnalisée, à toutes les questions que tu te poses, sur les rapports filles/garçons, sur le baiser, la prévention, etc. Sur le Service infos, tu peux tout leur demander et leur confier tous tes secrets.

© RC B 342 177 029 000 10 - 3668 + 3669 : 2,23 F/mn - Demande l'autorisation à ... avant d'appeler

Pour la Belgique : 0900•29•910 pour tous les jeux. Pour la Suisse

TUNNEL B1

Espaaace... Frontière de l'infini vers laquelle ne voguera pas votre vaisseau. Vous êtes enfermé dans des tunnels et vous allez y rester!

MISSIONS IMPOSSIBLES

Sans être vraiment impossibles, certaines missions n'en demeurent pas moins très, très délicates. Chaque niveau propose deux missions au minimum, et elles vont considérablement varier selon les niveaux. Ici, vous devrez trouver des "boosters d'armes", là, vous devrez atteindre la sortie en un temps record, plus loin il vous faudra détruire un certain type d'appareil, etc. Bref, un patchwork sympa qui brise la monotonie de ces longs couloirs infestés d'ennemis.

Tunnel B1 est un jeu novateur, à la croisée de nombreux genres. Du simulateur de vol, Tunnel B1 reprend le maniement très complexe. Non que vous deviez paramétrer des données de vol, apprendre à décoller ou à atterrir, mais plutôt parce que tous les boutons du pad sont utiles. Les boutons de flanc, par exemple, servent à sélectionner les armes. Les armes de gauche se mettent à feu avec les boutons L1 et L2, et les autres armes, situées à droite, s'activent avec les boutons R. En plus de la gestion des armes, vous devrez gérer le maniement du vaisseau... Du Doom-like, Tunnel B1 reprend le mode de visualisation subjective, mais également le système des missions (Blam Machinehead est un Doom-like...). Chaque niveau propose deux à trois missions particulières (soit vous devez atteindre un endroit en un minimum de temps en passant par un immense champ de mine, soit il s'agit de détruire des générateurs de couleur bleue pour déverrouiller les portes bleues, etc.). A l'instar d'un shoot'em up, Tunnel B1 propose une action survoltée. Les ennemis foisonnent, et la destruction est ici massive. Bref, Tunnel B1 est, avec ses quinze niveaux, à la croisée de Blam Machinehead et de WipEout. Un cocktail explosif.

La dernière mission du troisième niveau consiste à détruire cet hélico.

Vous n'avez que 39 secondes pour atteindre le prochain "check point".

La carte s'actionne en pressant le bouton Select. Vous y trouverez des indications sur les missions à accomplir.

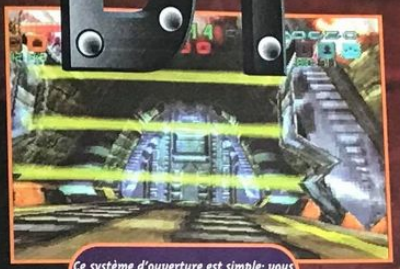
En détruisant des générateurs de couleur, vous abaisserez les portes de la couleur correspondante pendant un moment.

L'intro est moche, scintillante et pixélisée. Heureusement, vous ne puvez guère vous en rendre compte d'après cette seule photo.

Cet interrupteur rouge permet d'ouvrir certaines portes dans les premiers niveaux.

Suivez ce véhicule pour atteindre la sortie mais évitez ses mines.

Vous avez atteint tous les objectifs. N'oubliez pas que ce n'est que sur cet écran que vous pourrez sauvegarder en passant dans les options.



Ce système d'ouverture est simple: vous passez le laser et la porte s'ouvre...

Cet interrupteur rouge permet d'ouvrir certaines portes dans les premiers niveaux.

AVIS OUI!

Certes, Tunnel B1 est assez linéaire et ce n'est qu'arrivé à la sixième mission que l'on commence vraiment à prendre son pied. Mais les graphismes sont superbes et la vitesse d'animation est incroyable! Même si j'aurais tendance à lui préférer Blam Machinehead, je dois reconnaître que ce jeu est une pure réussite et que l'immersion dans son univers se fait sans un accroc. A deux heures du mat', encore scotché à mon siège, j'avais l'impression d'y être pour de vrai. Personnellement, je pense que Neon a bien rempli sa tâche en livrant ce jeu d'un genre nouveau, tripant et vraiment dépaysant.

SPY

AVIS OUI, MAIS...

Franchement, je n'ai pas été emballé par Tunnel B1. Pourtant, la réalisation est vraiment nickel et l'ambiance est fantastique. Ce que je reproche au jeu, en dehors d'un angle de vue bizarre, ce sont les tunnels. Sûr qu'il porte bien son nom! Mais moi, ça m'a vite gavé de filer comme une flèche dans tous ces tunnels avec de rares embranchements. C'est dommage parce qu'il y a de l'action et de bonnes idées. Mais l'intérêt est à l'image de la liberté de mouvement: limité. A moins que vous n'aimiez les mélanges jeu de course/shoot'em up, réfléchissez avant d'acheter...

MARC

TUNNEL B1

AUX ARMES, ET CÆTERA...

Bien gérer ses armes est la condition sine qua non de votre réussite. Sachez que vous disposez de deux types d'armes: les "assimilés missiles" qui se sélectionnent avec le bouton R et les "méga-destructeurs" à gauche. A noter que ces armes se récupèrent au long des niveaux. En aucun cas, elles ne seront toutes disponibles au début du jeu.

La mitrailleuse à trois canons est l'arme de base.

Les fusées éclairantes sont indispensables pour traverser les niveaux sombres.

Le double-missile à tête chercheuse est la dernière "transformation" du missile. Pour un blast tout en finesse...

Les mines sont indispensables à partir du quatrième niveau. Elles vous permettront de défoncer les grilles.

L'arme la plus dévastatrice du jeu... Vous n'en avez pas beaucoup, mais peu d'ennemis y résistent.

Le missile de base part toujours au ras du sol. Vous récupérerez ensuite des ogives tête chercheuse.

Ce double-missile file droit devant, ce qui vous permettra de shooter les ennemis en l'air.

Là, on arrive dans des niveaux pour professionnels. Ce boss est radioactif, et vous ne devez en aucun cas l'approcher.

Ces caisses radioactives sont les seuls endroits où récupérer de l'énergie. Après avoir tiré dessus, vous aurez dix secondes pour prendre l'icône. Si vous tardez trop, un halo radioactif se répand alentour.

Ne vous gênez pas, vous pouvez tout détruire!

Les ennemis n'évoluent pas beaucoup selon les niveaux. Celui-là, par exemple, est dans tous les niveaux et seule sa protection (le halo orange) changera. Faites gaffe, il est coriace.

Des couloirs, des couloirs, toujours des couloirs... C'est la dure loi de Tunnel B1.

SPEED KILLS... SURTOUT LES AUTRES!

Ne soyez pas timide: vous n'arriverez à rien si vous restez à dix mètres des ennemis. Foncez-leur dessus et shootez lorsque vous êtes au contact. Vous serez à chaque fois récompensé par de superbes explosions.

- Éditeur: NEON
- Distributeur: OCEAN
- Disponibilité: OCTOBRE
- Prix: D

- SIMUL'ACTION/SHOOT
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: 2
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION 75%

Une séquence cinématique un peu loupée et une interface bizarrement foutue.

GRAPHISMES 90%

Des décors un peu répétitifs, mais des textures et des vaisseaux superbes.

ANIMATION 95%

Une animation rapide et de beaux effets de lumière (surtout lors des explosions...).

MUSIQUE 87%

Peu variée mais toujours de circonstance. Ambiance oppressante.

BRUITAGES 88%

Paramétrables et nombreux, ils donnent au jeu toute sa dimension.

DUREE DE VIE 89%

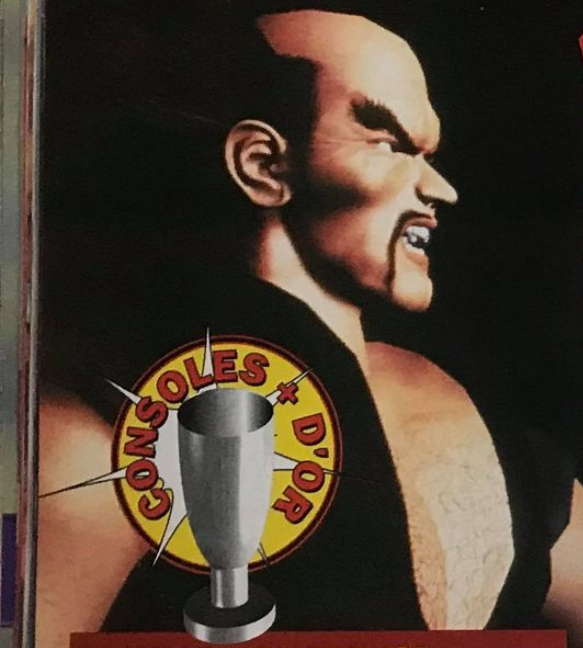
Certaines missions sont très ardues, mais la sauvegarde aide à avancer vite.

JOUABILITE 90%

Manier un véhicule à suspension magnétique demande un certain entraînement.

INTERET 91%

Un shoot'em up d'un genre nouveau, vraiment bourrin et beau à se damner, mais qui n'en reste pas moins assez linéaire...



TEKKEN 2

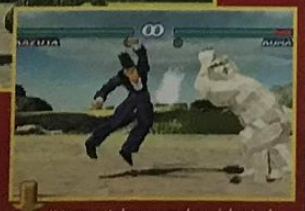
CONSOLES + D'OR

Enfin, après six mois d'attente, la version officielle de Tekken 2 est disponible! Aucune déception, la conversion sur la console française est un must du genre.

FAMILLE NOMBREUSE

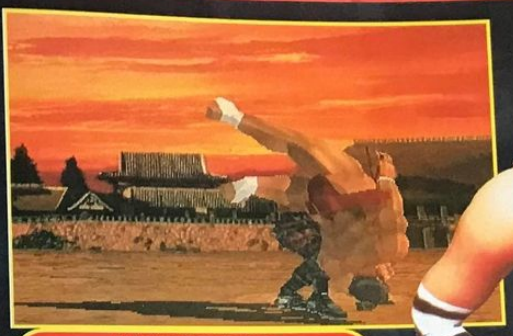
Lorsque vous brancherez le jeu pour la première fois, vous aurez accès à seulement dix personnages. Il y a des transfuges du premier épisode et des petits nouveaux, mais on est loin du compte. Pas de panique, c'est normal. En fait, tous les combattants ont un demi-boss différent. Il devient jouable quand on termine le jeu avec le personnage correspondant. Cela fait vingt personnages, plus les boss qui deviennent jouables et deux persos cachés délirants: un kangourou et un dinosaure! Voilà, on a la famille des colleurs de baffes au grand complet.

Pour jouer avec Alex le dino rigolo, il faut battre le troisième adversaire dans le mode Arcade avec un minimum de vie (le commentateur doit s'écrier: "Great!").



Kazuya est devenu un des méchants du jeu. Kuma, lui, est toujours un demi-boss.

Tekken 2 est ce qui se fait de mieux actuellement dans le monde de la baston 3D sur Playstation. Pour ceux qui viennent de découvrir la galaxie des jeux vidéo et ne connaissent pas encore Tekken et Tekken 2, il est bon de rappeler en quelques lignes pourquoi ce jeu passionne tant les foules. Son principe est très simple: il s'agit de battre une flopée d'adversaires au cours d'une série de duels acharnés. L'application, par contre, est plus subtile. Il est vrai qu'en regardant le jeu, tout ce que l'on peut voir c'est des baffes qui partent dans tous les sens, des os qui craquent et des coups de tatane. Mais le joueur débutant apprendra vite à ses dépens que coller efficacement des marrons, et aussi éviter de s'en prendre, demande un apprentissage préalable. Sous le chaos apparent des coups de latte se cache une complexe chorégraphie. Pour simplifier, il faut savoir que dans ce type de jeu, il existe quatre grandes familles de coups. Il y a les coups normaux pour lesquels il suffit d'appuyer sur un bouton. Ensuite viennent les coups spéciaux, du genre Street Fighter 2, qui sont un peu plus durs à réaliser mais infligent davantage de dégâts. Puis il y a les projections, ou prises au corps à corps, et, enfin, les Combos. Ces derniers sont réalisés par un enchaînement de boutons (avec parfois quelques mouvements au pad) qui permettent de "lier" en un mouvement coulé plusieurs attaques difficilement parables. Les Combos les plus destructeurs sont ceux qui alternent les attaques hautes et basses, difficiles à parer. Mais Tekken 2 va encore plus loin dans l'art de flanquer une rouste. Il y a des super-coups qui enlèvent les trois quarts de la barre d'énergie de l'adversaire (très longs à sortir), des coups qui assomment, des contre-attaques et des prises au corps enchaînées (des Combos en quelque sorte). Ajoutez à cela plusieurs manières de se relever, plus ou moins violentes, et vous obtenez un des systèmes de combat les plus complets du moment. Et ce n'est pas tout. Histoire de dérider le plus blasé des pros, Namco a inclus pas moins de vingt-cinq combattants, chacun ayant sa panoplie spéciale de coups. En fait, il y a des personnages qui "copient" plus ou moins les autres mais même avec cela, la variété est au rendez-vous.



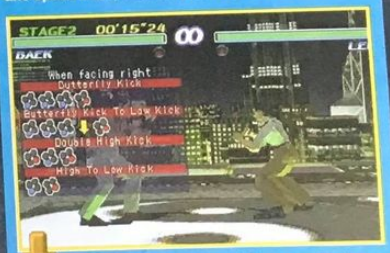
Paul est un des combattants qui dispose d'un coup spécial lui permettant d'enchaîner dans le même mouvement une parade et une contre-attaque.

Une fois que votre adversaire est à terre, mettez-lui quelques bonnes baffes tant qu'à faire.

Jun est un des nouveaux personnages. Ses Combos, faciles à réaliser, en font un adversaire redoutable.

PIEDS ET POINGS

Seul jeu à faire la différence entre la droite et la gauche pour les pieds et les poings, Tekken 2 propose ainsi des Combos fantastiques. Pour les débutants, c'est assez déroutant au début. Face à un pro, cela tourne même très vite à la punition. Pour y remédier, Namco a inclus un manuel de coups spéciaux consultable à tout moment à l'écran durant un match et un mode Entraînement. Voilà une option indispensable pour un jeu très complexe.



Consulter les coups spéciaux à l'écran pendant un match, voilà une idée intelligente.

Un peu d'entraînement est indispensable pour réussir les Combos de dix coups.

AVIS OUI!

Lors du premier test de Tekken 2 en import, j'avais eu peur de m'empor-ter en mettant 97%. Il faut dire que visuelle-ment ce jeu est impressionnant. Les mouvements sont si réalistes et si violents qu'on a les dents qui grincent. Je maintiens ici la note pour la version officielle, et la confirme en connaissance de cause. Après avoir exploré la jouabilité jusqu'au plus petit Combo, je peux assurer qu'elle est parfaite. Les possibilités tactiques sont formidables et les combats entre "pros" passionnants. Tekken 2 est un grand jeu de baston, le meilleur sur Playstation.

MARC

TEKKEN 2

DES FINS SANS FIN

Namco s'en est donné à cœur joie pour les séquences cinématiques en images de synthèse. Vous aurez ainsi droit à une introduction fantastique et à une fin différente pour tous les combattants. En plus, la qualité des animations et des images est exceptionnelle. On ose à peine imaginer ce qu'a pu coûter cette superproduction.

On voit bien sur ce Replay toute la puissance du super-coup de Lei. A ce propos, Jacky Chan aurait pu demander des droits d'auteur tellement Lei lui ressemble.

Devil est le big boss de Tekken. Il a les coups les plus destructeurs, ce qu'on peut le voir ici.

En fait, Lei n'est pas en train d'atterrir: il a pris appui sur Paul pour se projeter en l'air. Bien sûr, Paul s'en prend plein les chicots.

P. Jack, un des gros balèzes du jeu, n'est pas impressionné par la version SD de Nina. Il la chope comme une vieille carpette avant de la balancer.

AVIS OUI, MAIS...

Certes, Tekken 2 est un jeu qui offre une richesse phénoménale! Oui, Tekken 2 possède une animation rapide à souhait et permet des enchainements fantastiques. Oui, il est très bien, oui, oui, et encore oui! Mais pourquoi attendre si longtemps pour pouvoir y jouer en version française? Six mois d'attente! Pour traduire un Role Playing Game, je comprendrais, mais pour un jeu de baston... Je ne vois pas vraiment ce qu'il y a à traduire! Pour la peine, je boude, et j'ajoute que les personnages auraient pu être plus beaux! Na.

PANDA

ÇA CASSE OU ÇA CASSE!

Nina et Anna Williams, les sœurs terribles, sont les spécialistes des prises Combos au corps à corps. Il faut enchaîner les mouvements pour casser plusieurs parties du corps dans la même prise. En voici quelques exemples en vrac mais, surtout, n'essayez pas la même chose sur vos petits copains, ce genre de plaisanterie coûte entre deux et trois ans de prison. Vous aurez été prévenus.

AVIS OUI!

Tekken 2 est à mon avis le meilleur jeu de baston 3D que la Playstation connaisse. Non seulement les personnages sont nombreux mais leur panoplie de coups spéciaux et de Combos surclasse de loin n'importe quel autre jeu de baston. Si les personnages peuvent paraître un peu cubiques au premier regard, cette impression s'estompe rapidement devant la qualité des décors et le réalisme des mouvements. Ajoutez à cela des jeux de lumière incroyables, reflets sur les vêtements, ombres portées en direct par un soleil virtuel, et vous obtiendrez LE jeu de baston de l'année.

NIIICO

- Éditeur: NAMCO
- Distributeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- contrôle: BON
- Difficulté: VARIABLE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: -

PRESENTATION 98%
Il y a autant de fins différentes que de personnages, c'est vous dire!

GRAPHISMES 95%
On voit certes les facettes, mais Dieu que c'est beau. Et que dire de la lumière...

ANIMATION 94%
La Motion Capture au top niveau, et sans ralentissements: plus réaliste, tu meurs!

MUSIQUE 90%
Variée et réussie, dommage qu'on n'ait pas plus le temps de l'écouter.

BRUITAGES 92%
Les os craquent, les baffes claquent: des bruitages plus que réalistes.

DUREE DE VIE 97%
Vingt-cinq personnages, c'est autant que trois jeux de baston "normaux" réunis.

JOUABILITE 93%
Les coups sont consultables à tout moment et il y a un mode Entraînement.

INTERET 97%
Tekken 2 s'impose comme ze référence en matière de jeu de baston sur Playstation. Namco grave son nom en première page du livre d'or des jeux vidéo.

JUMPING FLASH! 2

Les ennemis sont tous représentés en 3D. Leur attitude et la nature des dégâts qu'ils vous infligent varient en fonction des monstres.

Le monde 3 a pour cadre le chapiteau d'un gigantesque cirque. La principale difficulté consistera à récupérer une lettre du mot "Exit", détenue par un Muu Muu qui se balance sur un trapèze. Baleze!

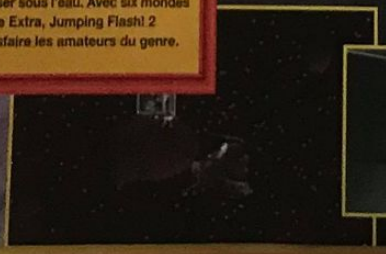
Jumping Flash! 2, le premier jeu de plates-formes 3D de la Playstation s'enrichit d'une suite fort intéressante. Les graphismes ont gagné en qualité et l'animation s'est accélérée.

Robbit, le lapin robot le plus célèbre de la galaxie après Goldorak et Dorothée, est de retour pour de nouvelles et fracassantes aventures. Rappelez-vous, dans le premier épisode, votre but consistait à franchir chacun des niveaux vous séparant du baron Aloha avant de l'affronter dans un ultime combat. Dans Jumping Flash! 2, bizarrement, le baron Aloha en personne vient vous demander de l'aide. Suzuki (arrière-petit-fils du célèbre constructeur de motos japonais) est en train de transformer l'univers en une infâme porcherie industrielle. N'écoutant que votre courage et les conseils de Brigitte Bardot, vous vous élancez dans l'aventure. Votre but: rencontrer l'ignoble Panda, pardon, c'est l'habitude, l'ignoble Suzuki et lui régler son compte à jamais. Six mondes vous séparent de Suzuki et, comme dans le précédent épisode, chacun des mondes se divise en trois parties: deux niveaux sur un thème commun et un boss à affronter. Faites le calcul vous-même: 6 mondes multipliés par 3 niveaux égalent 18 niveaux différents. Et ce n'est pas tout: une fois le jeu terminé, vous avez droit à 18 autres niveaux! Ce sont en fait les mêmes que précédemment, mais avec quelques variantes: les lettres du mot "Exit" à collecter sont placées à des endroits différents, tout comme les monstres et autres gadgets. Sympa... Le système de jeu est resté le même: vous déplacez votre lapin robot dans un monde tout en 3D et devez récolter les quatre lettres formant le mot "Exit". Chacun des niveaux est infesté d'animaux plus ou moins agressifs qu'il est possible de détruire grâce à différentes armes, récoltées au cours de vos pérégrinations. Le lapin est aussi capable d'effectuer trois sauts consécutifs: il peut ainsi atteindre des hauteurs vertigineuses. Enfin, sachez que dans chaque monde se dissimule un tableau-bonus dans lequel il vous faudra éclater en un temps limité tous les ballons pour tenter de gagner une vie.

AVIS JUMPOUING!

Je suis grand amateur de jeux de plates-formes, et Jumping Flash! 2 ne pouvait m'échapper. Au début, le jeu ne paraît guère différent du premier épisode. Cependant, à y regarder de près, on note que les graphismes sont un peu plus soignés et que la difficulté est un poil plus relevée (même si le jeu reste facile). Les idées nouvelles sont nombreuses et intéressantes. Notons par exemple la possibilité – et parfois l'obligation – de passer sous l'eau. Avec six mondes plus un mode Extra, Jumping Flash! 2 devrait satisfaire les amateurs du genre.

NICO



AVIS FLOUISH!

Le nouvel épisode de Jumping Flash! est plutôt sympa. D'aucuns diront que les nouveautés se comptent sur les doigts de pied d'un unijambiste. Il faut le reconnaître, elles ne fourmillent pas autant que les morpions dans la couette du Panda, mais 18 nouveaux niveaux (36, dira l'autre) suffiront sans doute à combler l'amateur. De plus, et comme le veut la tradition "jumping-flashienne", le jeu est très (trop?) facile d'accès. Les débutants s'en régaleront, mais les joueurs chevronnés risquent de trouver la durée de vie exagérément courte.

SPY

EAU PRÉCIEUSE

Il est désormais possible de se déplacer sous l'eau. Avec l'expérience, vous comprendrez que les bassins ou autres piscines cachent gadgets et bonus précieux.

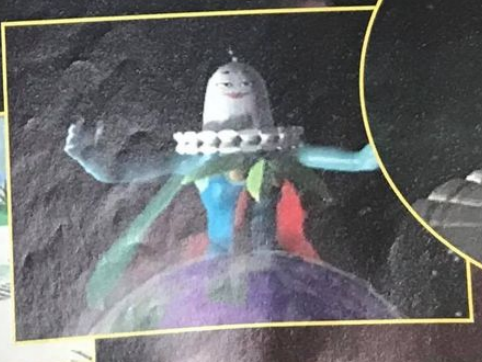
Osez! Faites le grand saut et jetez-vous à l'eau.

Sous la surface, des bonus tout à fait appréciables vous attendent...

... mais hélas de nouveaux monstres aussi. Ainsi le piranha à la bouche pleine de dents!

Certains stages vous proposent un jeu à la Doom. L'action se déroule dans une gigantesque maison japonaise pleine de passages secrets.

La pluie battante n'arrête pas un vaillant Robbit. Qu'on se le dise.



JUMPING FLASH! 2

L'interactivité avec les décors est très importante dans Jumping Flash! 2. Placez-vous sous ce robinet et l'eau commence à couler.

- Éditeur: S.C.E.E
- Distributeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle: TRES BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveau de difficulté: -
- Continue: -

BASTA LES BOSS

Comme dans le premier épisode, les boss sont l'occasion d'apprécier la qualité des graphismes et de la 3D de la console Playstation. Une seule technique pour les neutraliser: leur sauter autant que possible sur la tête et leur lancer toutes vos armes en réserve.

Le boss 3 est une grosse plante carnivore à l'appetit développé.

Le monde 4 se termine par un combat avec une gigantesque araignée.

Le niveau 5 se déroule dans un cirque. Logique que le boss soit un clown. L'Auguste ne cherche aucunement à vous faire rire.

Le dernier Boss n'est autre que Suzuki en personne. Après que vous l'avez battu, des niveaux Extra vous attendent.

PRESENTATION 90%

Des images de synthèse entre les niveaux aussi réussies que dans le premier épisode.

GRAPHISMES 92%

La qualité graphique du jeu a été améliorée. Des zooms très jolis.

ANIMATION 95%

Aucun ralentissement à signaler. Les mouvements sont fluides.

MUSIQUE 90%

Les thèmes changent d'un niveau à l'autre et leur réalisation est très bonne.

BRUITAGES 89%

Ils sont identiques à la première version, c'est-à-dire amusants et bien réalisés.

DUREE DE VIE 82%

Le jeu est un peu plus corsé que le premier épisode, mais on en vient à bout assez vite.

JOUABILITE 95%

Le Robbit que vous déplacez se manie aisément et la prise en main est rapide.

INTERET 92%

Jumping Flash! 2 propose des graphismes plus soignés et une animation plus rapide que le premier épisode. Dommage qu'il soit si facile...

SCORE MANIA

Des milliers de jeux et consoles neufs et occasion 30 à 80% moins cher que les jeux neufs

SCORE MANIA DEFIE LES PRIX

Si vous trouvez moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence

Demandez notre journal gratuit

AFFAIRES DU MOIS

CLOCK WORK KNIGHT	149 F
GEX	299 F
HI OCTANE	299 F
JOHNY BAZOOKATONE	199 F
MORTAL KOMBAT 2	249 F

ACCESSOIRES

ADAPATEUR JEUX JAP/US	199 F
VOLANT	399 F
CARTE CD PHOTO	169 F
CARTE VIDEO MPEG	1190 F
MANETTE ORIGINE SUP	169 F
ACTION REPLAY + MEMORY CARD	
+ ADAPTATEUR (3 EN 1)	349 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F
FILMS	159 F
JOYSTICK VIRTUA	299 F

Console SEGA
SATURN
+ PAD
+ mémoire

1490F

JEUX NEUFS SATURN

3D LEMMINGS	349 F	DECATHLETE	399 F	HANG ON GP	369 F	OLYMPIC GAMES	349 F
ALIEN TRILOGY	399 F	DELFON 5	349 F	JOHNY BAZOOKATONE	199 F	OLYMPIC SOCCER	349 F
ALONE IN THE DARK 2	349 F	DESTRUDCTION DERBY	349 F	MAGIC CARPET	349 F	RETURN TO ZORK	399 F
BAKU BAKU ANIMAL	299 F	DISWORLD	349 F	MORTAL KOMBAT 2	249 F	ROAD RASH	369 F
BUST ABOVE 2	299 F	EURO 96	369 F	MORTAL KOMBAT 3	349 F	ROBOTICA	349 F
CLOCK KNIGHT 2	349 F	FIFA 96	249 F	NEED FOR SPEED	369 F	SEGA RALLY	369 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F	GEX	299 F	NHL 97	TEL	SHELLSHOCK	349 F
CYBERIA	369 F	GOLDEN AXE THE DUEL	349 F	NIGHT + PAD	499 F	SHINOBI X	349 F
D	349 F	GUNDAM	399 F	OFF ROAD INTERC	349 F	STORY OF THOR	399 F

STREET FIGHTER ALPHA	399 F		
STREET FIGHTER MOVIE	349 F		
STRIKER 96	249 F		
THE HOROE	349 F		
THUNDER HAWK	349 F		
VIRTUA COP + GUN	499 F		
VIRTUA FIGHTER 2	369 F		
WING ARMS	349 F		
WIPEOUT	349 F		

OCCASION

CONSOLE SATURN + PAD	1090 F	HI OCTANE	199 F
		MANOIR DES AMES PERDUES	169 F
		MYST	199 F
		MYSTERIA	199 F
		PANZER DRAGON	199 F
BUG	229 F	RAYMAN	229 F
CYBER SPEED WAY	139 F	THEME PARK	259 F
DAYTONA	99 F		

AFFAIRES DU MOIS

ASSAULT RIGS	199 F
CRITICOM	199 F
MAGIC CARPET	199 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
ZERO DIVIDE	199 F

ACCESSOIRES

MEMORY CARD	169 F
MEMORY CARD +	299 F
CABLE PERITEL	169 F
CABLE DE LIAISON	169 F
MANETTE ORIGINE SUP	199 F
SOURIS	199 F
RALLONGE DE MANETTE	79 F
VOLANT + PEDALIER	499 F

Console Sony
PLAYSTATION
+ PAD
+ CD DEMO

1490F

JEUX NEUFS PLAYSTATION

3D LEMMINGS	349 F	D	299 F	GALAXIAN 3	349 F	NEED FOR SPEED	369 F
ADIDAS POWER SOCCER	369 F	DESCENT	349 F	GALAXY FIGHT	299 F	OLYMPIC SOCCER	349 F
ALIEN TRILOGY	349 F	DISTRUCTION DERBY 2	369 F	GOALSTORM	299 F	PETE SAMPRAS	349 F
ALIEN VIRUS	349 F	DIE HARD TRILOGY	349 F	GUNSHIP	349 F	RAVEN PROJECT	399 F
ASSAULT RIGS	199 F	DOOM	349 F	HEBEREKE	349 F	RESIDENT EVIL	349 F
BUST A MOVE 2	299 F	DRAGON BALL Z	399 F	IMPACT RACING	349 F	RETURN FIRE	349 F
CHRONICLE OF THE SWORD	369 F	FADE TO BLACK	369 F	JOHNY BAZOOKATONE	199 F	RETURN TO ZORK	399 F
CRASH BANDICOOT	TEL	FIFA 97	TEL	MORTAL KOMBAT 3	299 F	RIDGE RACER REVOLUTION	369 F
CRITICOM	199 F	FORMULA ONE	369 F	NBA LIVE 97	TEL	ROAD KILL	349 F

ROAD RASH	369 F		
TEKKEN 2	399 F		
TIME COMMANDO	369 F		
TOP GUN	369 F		
TOSHINDEN 2	399 F		
TRACK & FIELD	369 F		
TUNNEL B1	349 F		
WIPEOUT 2097	369 F		

OCCASION

CONSOLE PLAYSTATION + PAD	1090 F	KILEAK THE BLOOD	129 F
		MORTAL KOMBAT 3	169 F
		NOVASTORM	149 F
		RIDGE RACER	169 F
		STRIKER	139 F
3D LEMMINGS	199 F	TOSHINDEN	99 F
ASSAULT RIGS	99 F	WARHAWK	139 F
D	199 F		

SUPER NINTENDO

CONSOLE NEUVE + PAD	599 F	ADAPATEUR 5 JOUEURS	99 F
		ADAPATEUR SECTEUR	149 F
		PRISE PERITEL	149 F
CONSOLE OCCAS + PAD	349 F	ADAPATEUR JEUX JAP/US	99 F
		MANETTE ORIGINE SUP	99 F
SUPER GAME BOY OCCAS	249 F	MANETTE ASCII PAD	99 F
		MANETTE OCCAS	69 F

AFFAIRES DU MOIS

CUTTNROAD ISLAND	199 F
EARTH WORM JIM 2	299 F
PANTHERE ROSE	99 F
TINTIN AU TIBET	299 F

NEUFS

ASTERIX	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
BATMAN FOREVER	299 F	LES SCHTROUMPFS	299 F
CANNON FODDER	249 F	NBA GIVE & GO	449 F
COOL SPOT	199 F	OLYMPIC GAMES	399 F
CUTTNROAD ISLAND	199 F	PINOCCHIO	499 F
DOOM	299 F	REVOLUTION X	299 F
EARTH WORM JIM 2	299 F	SPIROU	449 F
KILLER INSTINCT	249 F	SUPER BOMBERMAN 3	299 F
LA BELLE ET LA BETE	299 F	TINTIN AU TIBET	299 F
LA PANTHERE ROSE	99 F	TOY STORY	399 F

OCCAS

ALADDIN	199 F
ASTERIX	139 F
BATMAN FOR EVER	199 F
DONKEY COUNTRY	249 F
FLASHBACK	129 F
JURASSIC PARK 2	139 F
LE ROI LION	249 F
MORTAL KOMBAT	79 F
URBAN STRIKE	169 F
ZELDA 3	199 F

MEGADRIVE

CONSOLE NEUVE MEGADRIVE II + PAD	499 F
CONSOLE OCCAS MEGADRIVE II + PAD	249 F
MEGADRIVE I + PAD	199 F

AFFAIRES DU MOIS

ADDAMS FAMILY VALUES	299 F
EARTH WORM JIM 2	299 F
MICRO MACHINE 2	199 F
TINTIN AU TIBET	299 F
SOLEIL	199 F

NEUFS

ADDAMS FAMILY VALUES	199 F	MICRO MACHINE '96 + KIT	399 F
BATMAN FOREVER	299 F	MICRO MACHINE 2	199 F
BOOGERMAN	199 F	MS PAC MAN	299 F
COMIX ZONE	299 F	OLYMPIC GAMES	399 F
CUTTROAD ISLAND	299 F	POCAHONTAS	399 F
DESERT DEMOLITION	299 F	REVOLUTION X	299 F
DYNAMIQUE HEADY	199 F	SPIROU	399 F
ETERNAL CHAMPION	199 F	TINTIN AU TIBET	299 F
KAWASAKI SUPER BIKES	249 F	TOY STORY	399 F
LES SCHTROUMPFS	199 F		

OCCAS

ANOTHER WORLD	139 F
FIFA 95	139 F
FLASHBACK	169 F
IMMORTALS	139 F
JUNGLE STRIKE	199 F
LANDSTALKER	249 F
LEGEND DE THOR	249 F
STREET OF RAGE 2	139 F
SUPER MONACO	
TERMINATOR	
TOYSTORY	

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
Tél : 01 30 61 47 47
Mardi au samedi de 10h à 19h - RER : St Germain en Laye à 200 m
ouvert le dimanche de 10h à 13h

221, bd Jean-Jaurès
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 41 92 92
Mardi au samedi de 10h à 19h - RER : à 200 m du Métro Marcel Sambat
ouvert le lundi de 14h à 19h

A retourner exclusivement ou commande sur papier li
SCORE MANIA
42, rue de P
78100 St Germain en L

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Tél .....
Frais de port (colissimo) console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs
❑ Chèque ❑ Mandat
Date .....
Signature .....

TITRE	CONSOLE	PR

SCORE MANIA

BLAM machinehead

Si, comme A.H.L., vous êtes un fan inconditionnel des Doom en tout genre, jetez un coup d'œil à Blam Machinehead. Vous n'allez pas être déçu!

Il y en a toujours pour se plaindre de la condition des femmes dans les scénarios de jeux vidéo. Quand elles ne sont pas attachées en attendant d'être délivrées par le mâle suprême, elles se nippent de décolletés et de bas résilles pour faire bonne figure dans les jeux de baston. Heureusement, Blam Machinehead va faire taire les mauvaises langues. Le héros... en est une, pas une lopette mais une scientifique avec une tête (et un corps!) bien faite. Bon, d'accord, elle a été embringuée de force dans cette histoire par un de ses collègues, un gros pervers mégalomane (et pandesque?) qui l'a habillée dans une tenue hyper sexy avant de la coller sur une moto futuriste. Finalement, les mauvaises langues avaient raison. Mais bon, passons. Blam Machinehead est un Doom-like qui se situe dans un décor apocalyptique ravagé par un virus informatique. Vous vous déplacez sur une sorte de moto-overcraft armée jusqu'au bout des roues. L'arme de base est une double mitrailleuse lourde, ce qui est plutôt cool pour un début. Mais il y a aussi des roquettes, des missiles à tête chercheuse, des rayons à photons, des grenades, et bien d'autres armes démentes que vous découvrirez plus tard dans le jeu. Ne regardez pas à la dépense, on en retrouve souvent en cours de route. Le mode de déplacement est assez différent des autres clones de Doom. Un bouton sert à avancer, un autre à reculer et on peut "glisser" sur les côtés. Le paddle permet de tourner et de régler l'inclinaison de la machine, ce qui est très utile pour blaster les ennemis en hauteur ou encore les araignées qui vous grattent les pieds. Bien qu'elle se déplace sur coussin d'air, la moto ne vole pas et il faudra donc jouer avec la topographie du terrain. La gravité est gérée et, pour grimper une pente, il est nécessaire de prendre un peu d'élan. Les déplacements sont vraiment réalistes et la moto se contrôle avec beaucoup d'aisance. Les missions sont très variées, et même si l'action occupe la part du lion, il est indispensable de réfléchir un peu. Heureusement, la carte est très bien faite et elle affiche avec clarté la topographie du terrain. Au fait, vous transportez une bombe atomique. Si votre niveau d'énergie est trop bas, le compte à rebours se déclenche. Seule solution: trouver un bonus pour regagner de la vie. Sinon... vous aurez trouvé le moyen d'éradiquer toute forme de vie à plusieurs kilomètres à la ronde.

AVIS OUI!

Pour une surprise, c'est une excellente surprise! Blam Machinehead a tout pour plaire: de l'action bien violente, un peu de réflexion, une bonne jouabilité, des graphismes superbes et une animation d'enfer. L'univers vérolé (par le virus informatique) est captivant et les effets de lumière figurent parmi les plus beaux jamais vus sur console. Blam est le genre de jeu qu'on ne lâche pas facilement. C'est pour moi la meilleure variante de Doom, intéressante et originale. En plus, avec seize niveaux, on en a pour son argent. Une fois n'est pas coutume.

MARC

Les flammes sont rendues avec beaucoup de réalisme.

BANDE DE LARVES

Dans le premier niveau, il vous faudra remettre un train en marche et déblayer le chemin jusqu'à un bunker. Pour ce faire, détruisez toutes les larves et actionnez les générateurs pour déformer la réalité et remettre en état les rails.

Les larves sont accrochées aux pylônes électriques.

La carte en bas de l'écran permet de se repérer tout en naviguant.

La triple bombe: c'est le genre d'arme qui ne pardonne pas.

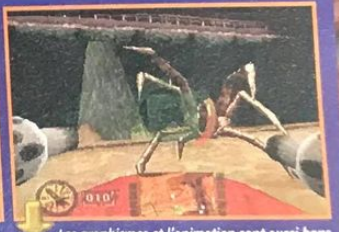
Cet éclair est l'arme la plus destructrice du jeu. On ne peut en avoir qu'un à la fois.

BLAM SUR SATURN

90%

Que les possesseurs de Saturn se réjouissent, Blam Machinehead est aussi disponible sur Saturn. Si l'animation est irréprochable, force est de constater que les effets de lumière et de transparence sont minables par rapport à la version Playstation. En plus, il y a moins de couleurs. Mais Blam reste néanmoins un jeu captivant sur Saturn, et c'est le plus important. Il a été noté 90% en intérêt général.

Les effets de lumière sont quasi inexistants dans la version Saturn.

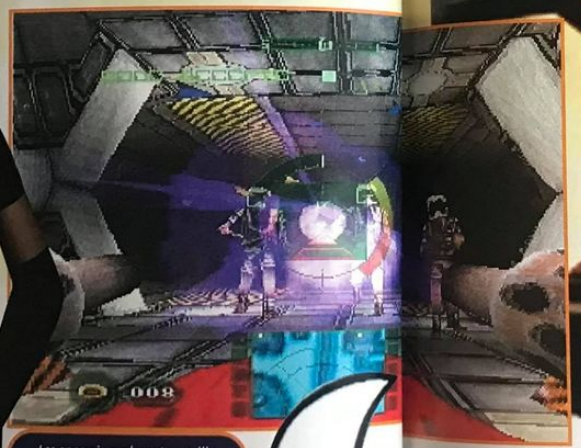


Les graphismes et l'animation sont aussi bons que sur Playstation, mais il y a moins de couleurs.

BLAM!

Le boss du troisième épisode est une mitrailleuse sur pattes. Inutile de dire qu'il vaut mieux ne pas le rencontrer de face.

Voilà un des boss du jeu. Contre lui, il faut utiliser les armes les plus puissantes et glisser sur les côtés.



Les ennemis explosent en mille morceaux. Yark, yark!

EAT THAT MOTHER #!$?ER!

AU-DELÀ DU RÉEL

L'interactivité est beaucoup plus poussée dans Blam que dans un Doom "traditionnel". Pour preuve, les générateurs de réalité qui déforment les terrains (pour accéder à d'autres endroits ou remettre une route en état). Pour les faire fonctionner, il faut d'abord trouver les codes. Il y a aussi des clés spéciales pour ouvrir les portes. Si c'est pas multimédia machin-chose, ça!

Une fois le code trouvé, le générateur de réalité brillera de mille feux.

Cette larve géante n'est même pas un boss, rendez-vous compte!

- Éditeur: EIDOS
- Distributeur: EIDOS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- ACTION
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: -
- Sauvegarde: MEMORY CARD + CODES

PRESENTATION 85%

Les séquences cinématiques qui illustrent le scénario sont agréables.

GRAPHISMES 92%

La variété des décors n'a d'égale que la beauté des monstres. Wouah!

ANIMATION 95%

Rapide et fluide, avec des effets de lumière et de transparence fabuleux.

MUSIQUE 85%

Inégale selon les niveaux, et néanmoins de bonne qualité dans l'ensemble.

BRUITAGES 90%

Pour le moins violents, ils apportent au jeu un côté sauvage et sans pitié.

DUREE DE VIE 92%

Habileté et matière grise sont nécessaires pour venir à bout des seize niveaux.

JOUABILITE 90%

Semblable à un overcraft, le vaisseau est très maniable. On s'y habitue vite.

INTERET 93%

En attendant Tomb Raiders, Core Design nous livre un Doom-like original, intelligent et superbe. A voir absolument!

AVIS AAAH OUI!

Je n'avais pas été très impressionné lorsque j'avais découvert la pré-version de Blam Machinehead, mais j'ai totalement changé d'avis face à la version finale. La réalisation est superbe (de la part de Core Design, cela n'a rien d'étonnant) avec des décors et des effets spéciaux qui créent une ambiance envoutante. Même s'il faut tirer sur tout ce qui bouge, les missions sont suffisamment variées pour que l'on ne s'ennuie pas un instant. Enfin, une variante de Doom qui innove! Un jeu passionnant.

A.H.L.

les SCHTROUMPFS AUTOUR DU MONDE

Fort de ses succès précédents, Infogrames sort un nouveau jeu pour les fans des Schtroumpfs. Possesseurs de SNIN, vous n'êtes donc pas oubliés!

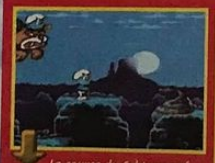
Le Schtroumpf curieux et la Schtroumpfette s'introduisent en secret dans le laboratoire du Grand Schtroumpf pour voir de près le Cristal magique. Il faut dire que ce talisman a, paraît-il, le pouvoir de téléporter dans le temps et l'espace... Horreur, le Cristal magique tombe et se brise: les deux nigauds sont maintenant entraînés tout autour du monde pour récupérer des fragments de cristal dans différents pays. Vous pourrez choisir votre perso entre le Schtroumpf curieux et la Schtroumpfette mais sachez qu'il s'agit juste d'une affaire de goût, car les actions des deux héros sont les mêmes. Ils peuvent sauter, donner des coups de pied, se baisser, courir (ce qui permet, accessoirement, d'exécuter de grands sauts, monter aux lianes, nager, s'accrocher aux oiseaux et même faire du surf dans un niveau spécial. Une liberté de mouvements qui leur sert, entre autres, à assommer les ennemis et à briser les pots d'un coup de pied pour récupérer ce qu'il y a dedans. Tout ça pour trouver les fragments du cristal dispersés dans les niveaux. Les Schtroumpfs peuvent en outre dénicher une clef cachée dans chaque niveau pour accéder à un stage-bonus toutes les trois clefs et gagner ainsi des vies supplémentaires. De l'Amérique du Sud au pôle Nord, du désert au bord de mer, de la jungle au marais, vos efforts sont couronnés d'un mot de passe salvateur tous les six niveaux, sachant que le jeu en comporte une vingtaine.

PETITS MAIS COSTAUDS!

Ne croyez pas que les actions des lutins soient mollement répétitives. Parfois, il leur faut payer de leur petite personne pour passer les niveaux. Ainsi, ils donnent de grands coups de pied dans des boulets pour faire sonner des gongs dans des temples, ou encore s'agrippent aux serres d'un aigle pour choper des cristaux en plein ciel...

La Schtroumpfette s'entraîne au football en shootant dans les marmites des indiens.

Dans la grotte, buvez des potions pour devenir encore plus minuscule...



La course du Schtroumpf poursuivi par Azraël est semée d'embûches. Essayez tout de même de prendre la clef.

Slalomez pour prendre de la vitesse. Les bonus sont carrément au-dessus de la crête!

La jungle africaine. Les hippos servent de trampolines.

Les roches dissimulent parfois des vies supplémentaires et des passages secrets. Nagez et fouinez!

DES LUTINS BLEUS SUR GAME BOY!

Le jeu GB est plus facile que le jeu SNIN, mais les Schtroumpfs ont pris un sacré poids, et quand on saute, ça se sent. Vous devez visiter quatre continents et les débarrasser de leurs déchets tout en ramassant les cristaux. Une bonne durée de vie et des graphismes corrects pour ce jeu dédié aux lutins écolos.

85%

AVIS MOUAIS...

SPY

Mouais... "Les schtroumpfs autour du monde", l'idée n'est pas mauvaise. Mais je ne comprends pas une chose (c'est d'ailleurs souvent le cas avec les jeux d'Infogrames): pourquoi faire un jeu si dur alors que la cible est clairement la tranche 8-12 ans? Les gamins vont mettre des semaines avant d'arriver au sixième niveau pour avoir un password! Outre ce problème, le jeu est un peu linéaire mais sa réalisation est à la hauteur. Le perso est très maniable et rapide, mais je le dis et je le répète: accrochez-vous, le jeu est dur, trop dur...

Un tableau-bonus toutes les trois clefs ramassées. De quoi gagner deux ou trois vies supplémentaires.

Du nouveau côté BD, disponible aux Edition Le Lombard.

AVIS OUI!

ELVIRA

Moi et ma SNIN, c'est une histoire d'amour, alors quand je lui amène un jeu de plates-formes avec les Schtroumpfs en vedette, ma console se pourlèche les connexions. Sympa comme tout, cette idée de faire voyager les lutins bleus à travers le monde, sympa aussi la difficulté qui fait qu'on met des heures à obtenir le premier mot de passe... Cela entraîne bien pour les niveaux suivants, encore plus difficiles! Un seul reproche concernant les graphismes: le premier Schtroumpf nous avait habitués à plus de détails et, du coup, cet épisode semble un peu dépouillé. Mais bon, on s'amuse, et c'est l'essentiel.

Jouez avec les otaries en leur renvoyant leurs boules de neige.

- Éditeur: INFOGRAMES
- Distributeur: INFOGRAMES
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: MOTS DE PASSE
- Sauvegarde: -

PRESENTATION 75%
Quelques vignettes de D.A. sous-titrés présentent l'histoire. Mince notice.

GRAPHISMES 83%
Mignons, mais plus dépouillés que dans le premier épisode.

ANIMATION 86%
Fluide et classique. Très réussie pour les deux niveaux spéciaux.

MUSIQUE 86%
Entraînante à souhait et tout à fait dans l'esprit de la BD.

BRUITAGES 84%
Multiples et bien rendus.

DUREE DE VIE 90%
Une bonne difficulté et des mots de passe tous les six niveaux.

JOUABILITE 88%
Beaucoup de précision demandée.

INTERET 86%

Un bon jeu de plates-formes à la difficulté élevée qui vous entraîne autour du monde. Des graphismes parfois un peu dépouillés.

Ce gadget (en haut de l'image) permet d'afficher l'ensemble de la carte. Les zones blanches sont les pièces que vous n'avez pas encore visitées ou encore des passages secret inexplorés.

La combinaison blanche vous permet de vous protéger des matières radioactives vertes. Une fois enfilée, elle vous permet d'aller brutaliser les monstres librement!

FINAL DOOM

Attendu depuis sa première apparition en public, au mois de mai dernier lors du salon de l'E³ à Los Angeles, Final Doom arrive enfin sur Playstation. Au menu ce soir, pas moins de soixante nouveaux niveaux inédits... Bon défouloir!

Forts du succès de leur monstrueux bébé à travers le monde, les programmeurs de Doom n'en finissent plus de nous offrir de nouveaux épisodes pour notre plus grand plaisir. La Playstation sacrifie à la mode et se voit offrir une flopée de nouveaux niveaux inédits. Final Doom ne rompt pas avec la tradition: vue subjective pour une meilleure sensation de l'action et jeu gore à souhait. Chacun des ennemis abattus par l'une de vos nombreuses armes s'écroule dans une mare de sang et de boyaux... Le but du jeu, car il y en a un, consiste à sortir indemne de chacun des labyrinthes dans lesquels vous évoluez. Certains passages sont bloqués par des portes de couleur qui ne peuvent s'ouvrir que si vous possédez la clé adéquate. Dans ce dédale de couloirs, d'escaliers et de plates-formes mouvantes, vous récupérerez des nombreux gadgets utiles pour la suite du jeu: nouvelles armes, munitions, trousses de soin, armures ou encore vies supplémentaires. Des passages secrets sont aussi dissimulés un peu partout dans le jeu. A vous de mettre la main dessus, ils regorgent de bonus utiles. Tout comme dans le précédent épisode, les graphismes sont très séduisants et de nouvelles textures apparaissent dans certains niveaux du jeu. Les effets sonores sont en tout point identiques et un écho se fait entendre à chaque détonation de votre arme. L'atmosphère n'en est que plus crédible. Final Doom ravira tous ceux qui ont aimé le premier épisode, et fera de nouveaux adeptes.

AVIS OUI!

On peut dire que ce mois-ci, j'ai été gâté! Moi qui raffole des jeux à la Doom, je suis comblé... et ce n'est pas terminé, le mois prochain sera aussi riche en nouveautés: Doom et Hexen arrivent sur Saturn! Ce Final Doom est tout aussi réussi que le premier épisode: c'est beau, rapide et très jouable. Les mauvaises langues feront observer qu'il n'a pas beaucoup changé visuellement et que ce Final Doom n'est qu'une suite sans grand intérêt... Pour ceux qui apprécient ce genre de jeu, Final Doom se révèle être un excellent défouloir où l'action étouffe tout velléité de réflexion.

NIIICO

Il existe trois clés de couleur: une bleue, une rouge ou une jaune et leur apparence peut être une carte magnétique ou un crâne humain.

PROFESSION BOUCHER

Je parie ma chemise (170 francs chez Monoprix) que le jeu va éveiller des vocations de boucher tant il est gore. Il n'est pas un monstre qui ne trépasse sans hurler et pisser le sang, pour enfin s'effondrer sur un matelas de chair et de boyaux. Bon appétit!

Pas de bruit: ce monstre pique un petit somme. Il dort d'un sommeil de plomb.

Quand on est face à deux monstres, il faut faire un choix. Hélas! pendant qu'on en tue un, l'autre nous tire dessus.

Le BFG 9000 est l'arme la plus puissante. Si vous l'utilisez convenablement, le combat s'achève dans une gerbe de feu et de sang.

La mitraillette n'est pas très puissante mais elle suffit pour déchiqueter en lambeaux la peau des soldats.

Les Minotaure sont des monstres difficiles à abattre. Œil pour œil, dent pour dent!

AVIS OUI!

Après quelques vacances en Egypte, Mr Doom revient chez lui. Hélas, le ménage n'a pas été fait depuis de longues semaines et la vermine hante les pièces de sa maison. Le voilà parti dans le grand ménage d'automne. Tu le crois, ça? Final Doom est tout aussi réussi que l'épisode précédent, tant au niveau graphique que musical. La plupart des niveaux baignent dans une penombre angoissante et il est parfois difficile de distinguer les ennemis. Final Doom se destine à la même carrière que son grand frère: grand hit incontournable!

A.H.L.

FINAL DOOM

- Éditeur: WILLIAMS
- Distributeur: GT INTERACTIVE
- Disponibilité: OCTOBRE
- Prix: E

- CARNAGE GORE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: VARIABLE
- Niveaux de difficulté: 5
- Continues: PASSWORDS

PRESENTATION 88%
Un écran-titre bien réalisé et des démos de quelques niveaux.

GRAPHISMES 94%
Ils sont identiques au premier épisode. Quelques nouvelles textures apparaissent.

ANIMATION 96%
Aucun ralentissement à signaler. Le scrolling est souple et rapide.

MUSIQUE 92%
Elle change à chaque niveau et contribue beaucoup à l'ambiance du jeu.

BRUITAGES 94%
L'effet d'écho renforce l'impression d'immensité des niveaux. Quel realisme!

DUREE DE VIE 93%
Les niveaux sont très nombreux et 3 niveaux de difficulté sont proposés.

JOUABILITE 95%
La prise en main est quasi immediate bien que les actions soient nombreuses.

INTERET 95%

Final Doom est aussi bien réalisé que l'épisode précédent. Parfaitement jouable, et intensement gore, il ravira les amateurs du genre.

PENNY RACERS

Le coude à coude est fréquent. Lors de ces empoignades, les coups de klaxon pleuvent. Ça ne sert à rien, mais ça meuble...

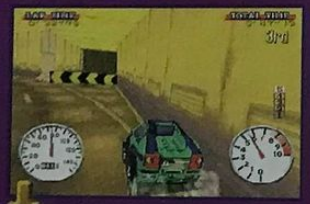
Penny Racers est le titre français de Choro Q, un jeu que nous avions découvert en import en mai dernier (C+ 54, 80%). Les notes sont différentes, pour un jeu identique. Quelle mouche a donc piqué l'homme à la marguerite?

Les passages secrets sont à double tranchant: ils vous font gagner quelques dizaines de mètres mais s'avèrent plus difficiles à traverser que le passage "normal".

Une mouche? Des mouches, plutôt... Cet ignare ne comprend pas un mot de japonais, et n'a pas saisi qu'un mode Customisation était disponible. De plus, trois modes de jeu différents sont proposés et ce pauvre hère n'y avait vu que du feu. Mais cessons là ces palabres. De la dizaine de véhicules que vous pouvez choisir lorsque vous vous entraînez, aucun ne vaut le déplacement tant qu'il n'est pas customisé. Et pour customiser votre voiture, vous devez finir les courses parmi les trois premiers, et amasser quelque menue monnaie. Le mode Entraînement vous fera concourir sur sept circuits différents, quand le mode Championnat ne vous en proposera que trois. Pour accéder à un nouveau circuit du mode Championnat, vous devrez vous positionner parmi les trois premiers des trois courses. Or pour espérer occuper cette position, vous devrez faire les achats nécessaires pour booster votre voiture (nouveaux pneus pour ne pas partir dans le décor, nouvelle boîte de vitesses pour aller plus vite, etc.), mais également connaître chaque circuit parcouru dans ses moindres détails. Sept courses devront ainsi être bouclées pour qui veut participer au Championnat du monde, un mode vicelard où seuls les meilleurs survivent. Dans chacun des modes, les parcours sont assez variés et les tracés plutôt biscornus. De plus, chaque circuit possède au minimum un raccourci qui vous permettra, dans la majorité des cas, de finir en bonne position même avec un véhicule moyen. Reste à signaler que le jeu à deux sur écran splitté est trop lent pour être distrayant...

RACCOURCIS ET PASSAGES SECRETS

Chaque parcours recèle au moins un raccourci. Dans le premier niveau par exemple, le parcours est en boucle. Pour gagner quelques dixièmes de seconde, prenez la bretelle pour passer dans les stands et rester à la corde. Le passage est certes un peu plus étroit qu'en passant par le "check point", mais si vous maîtrisez votre bolide vous pourrez gagner quelques secondes. De plus, dans ce même niveau, vous pouvez, avec des pneus rallye, rouler sur les bas-côtés. Encore une fois cela vous permet de rester en permanence à la corde. Ce sont tous ces petits détails qui donnent son intérêt à Penny Racers.



Tunnel Short. Un passage secret un peu plus vicieux que les autres: traversez cette barrière et foncez droit dans le mur. Vous gagnerez au moins trois places.

Mountain Pass. Le raccourci de ce niveau est assez simple: dès le départ, continuez tout droit alors que les bolides bifurquent. Vous gagnerez de précieux mètres.

Woodedland. Découvert par hasard, ce passage secret est une véritable aubaine: lorsque vous arrivez au niveau du saut dans la cascade, placez-vous le plus à droite possible et sautez. Veillez seulement à prendre suffisamment de vitesse.

Les voilà tous à la corde d'un niveau pas simple du tout car très cahoteux. Vous êtes dans un dôme immense et devez suivre le chemin fléché.
Une bonne connaissance du circuit sera nécessaire pour qui veut finir parmi les premiers.

AVIS OUI, MAIS...

Penny Racers n'est pas un jeu qui s'apprécie dès les premières minutes, mais bien quatre ou cinq heures plus tard. La raison est simple: les bolides sont injouables tant qu'ils ne sont pas customisés, et tant qu'ils sont injouables, le jeu est évidemment énervant. Penny Racers est destiné à un public de joueurs patients et avertis. Le public amateur de sensations fortes dès le "Press start" ne s'y retrouvera pas. Puis on s'emballe soudain, et l'on peut penser qu'on a affaire à un jeu du calibre d'un Sega Rally ou d'un Ridge Racer. Deux bonnes claques plus tard, on se rend compte qu'on est seulement dans un bon petit jeu.

SPY

Vous pouvez, en appuyant sur L1, afficher le plan du circuit. Ce qui vous permettra de savoir où se trouve le premier concurrent et s'il est nécessaire d'essayer de se battre ou s'il vaut mieux recommencer le parcours.

La vue interne est assez jouable, et procure de bonnes sensations de vitesse. Dommage pour le rétro... y'en a pas!

Votre position au départ de la course dépendra de votre dernière prouesse sur ce circuit.
Si vous aviez fini troisième, vous recommencerez ce circuit en troisième position.

CHANGEZ-MOI TOUT ÇA, QUE DIABLE!

Comme je l'ai dit et répété, Penny Racers devient intéressant dès lors que vous avez assez de brouzoufs pour acheter de nouvelles pièces. Au hasard de la boutique, il vous sera possible d'acquérir un nouveau volant (pour une meilleure réponse aux sollicitations du pad), de nouveaux pneus, un nouveau moteur, de nouvelles boîtes de transmission (manuelle cinq vitesses, automatique six vitesses, etc.), mais également de nouveaux carénages (pour la frime uniquement), deux nouveaux klaxons (bis), et des nouveaux compteurs (ter). Oubliez les éléments m'as-tu-vu lors de vos premières parties (trop chers!), mais par la suite cela vous permettra d'égayer un peu vos courses...

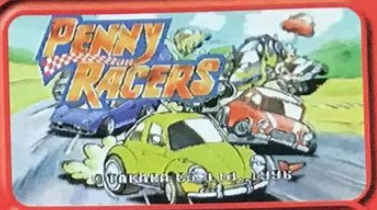
Lorsque vous êtes sur l'écran de la boutique (pas celui-là, celui d'avant), appuyez sur le triangle pour arriver sur cet écran-ci et vous équiper de vos nouveaux achats.

Chaque fois que vous ferez repeindre votre carrosserie, il vous en coûtera 50 brouzoufs. Pour 100 brouzoufs de plus, vous pouvez avoir de nouveaux pneus. Il est toujours temps de rebondir.

AVIS OUI, MAIS...

O.k., c'est bon, toutes mes excuses. Il y a quelques mois, j'avais testé le jeu en import japonais... et ne l'avais pas du tout apprécié. Pas seulement à cause d'une maniabilité exécrable, mais surtout à cause des textes en jap'! C'est vrai, quoi, comment se débrouiller pour booster son bolide si on ne comprend rien? Maintenant que tout est traduit en anglais, tout va bien... Reste qu'il va falloir en baver avant d'avoir une voiture correcte et maniable. Moi, j'ai décroché avant, las de me planter à chaque virage et de faire des tête-à-queue sans arrêt. Rien ne vaut un Ridge Racer Revolution!

NIIICO



- Éditeur: TAKARA
- Distributeur: SCEE
- Disponibilité: OCTOBRE
- Prix: D

- SIMULATION
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EVOLUTIF
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: –
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION 70%
Ecrans d'options et de présentation bâclés... mais explicatifs.

GRAPHISMES 82%
On est loin de Burning Road, mais les décors sont assez variés.

ANIMATION 79%
La vitesse est raisonnable avec des voitures rapides, mais le jeu manque de punch.

MUSIQUE 70%
Des thèmes parfois excellents, parfois très fades. Compositions inégales.

BRUITAGES 72%
Le rendu du bruit du moteur est nul, mais les coups de klaxon valent le déplacement.

DUREE DE VIE 89%
Plus on joue, plus le jeu accroche. Mais le jeu n'est jouable qu'au bout de trois heures.

JOUABILITE 86%
Exécrable au début, elle évolue en fonction des ajouts que vous ferez sur votre bolide.

INTERET 88%

On commence à prendre du plaisir après trois heures: c'est le temps nécessaire pour se rendre compte que la simulation assez complète.

REALM

Terre, 5069. Après de nombreuses guerres intergalactiques, les Terriens ont créé un soldat bionique nommé "Erik" pour repousser tout nouvel envahisseur. Place au shoot!

Ce soldat parfait dispose d'un bon arsenal, lequel peut se décliner en tir simple ou tir multiple, en missiles à tête chercheuse, en explosifs... Les cinq mondes qu'il traverse sont vastes. C'est ainsi qu'Erik passera dans une forêt en grimpant aux arbres, puis dans un monde souterrain, idéal pour se faire la main sur quelques ennemis préhistoriques, avant de prendre des vacances mouvementées sur l'eau... Tous ces mondes fourmillent d'ennemis en tout genre. Certains sont juste gênants, comme les animaux rampants ou les oiseaux au bec acéré, mais les ennemis humains, bien armés, parfois juchés sur des scooters ou des vaisseaux volants, sont redoutables. Vous rencontrerez aussi des squelettes, des dragons, des robots, des gargouilles... Ce qui est sûr, c'est que l'action ne s'arrête jamais tout au long des niveaux jusqu'au boss final, très coriace. Si, dans la plupart des niveaux, Erik se déplace à pied, il lui arrive parfois de traverser une rivière sur un robot ou de poursuivre un boss en scooter ou juché sur un ovni.

Premier monde, la forêt. Ces feuilles d'or vous délivrent un bouclier de vie.

PAS DE REPOS POUR LES BRAVES

Ne croyez pas que les moyens de locomotion proposés au soldat soient l'occasion de moments de repos: l'action n'offre aucun temps mort, et les déplacements d'Erik ont le mérite de l'originalité.

Erik ne se mouillera pas les pieds grâce à ce robot transporteur. A défaut de marcher, le soldat tire sans arrêt sur les blobs accrochés aux plafonds des lieux.

Scooter de rigueur pour une course en mer. Le rythme est très rapide et les motos volantes abondent.

Le laser est très puissant contre ces squelettes, qui résistent aux armes classiques.

AVIS OUI!

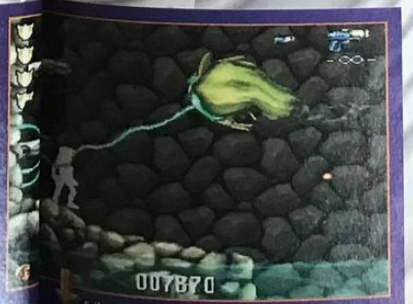
Les graphismes sont mignons, l'animation est fluide malgré la multitude d'ennemis et les boss plus que coriaces. Certes, on peut regretter de ne pouvoir sélectionner les différentes armes (dès qu'Erik en attrape une nouvelle, elle remplace la précédente: il ne faut donc pas prendre n'importe quoi). L'autre point faible est l'absence de mots de passe: le jeu est difficile, mais ça peut constituer un challenge intéressant! Sinon, il s'agit d'un shoot'em up, classique mais bien réalisé et assez prenant. Une affaire à saisir car les jeux du genre se font rares sur la 16 bits...

ELVIRA

DES MONSTRES CORIACES

Dans un style très classique, Erik rencontre des boss intermédiaires et des boss de fin de niveau. Pour parvenir à les combattre, il vous faudra généralement passer par plusieurs phases d'attaque selon l'évolution du boss.

Du boss à gogo vous attend. A vous de trouver la technique pour les abattre, et si possible rapidement...



Erik doit sauter sur les plates-formes sur le côté pour qu'elles touchent le boss.

AVIS OUI, MAIS...

Cela devient risqué de sortir des jeux sur 16 bits par les temps qui courent, et ce pour une raison simple: les plus gros hits sont vendus à des prix dérisoires! Or Realm n'est en aucun cas un grand hit et il va se vendre cher du fait de sa nouveauté... Vous comprenez mon manque d'enthousiasme pour un titre de cet acabit? En plus, à la différence de la sorcière (en bas à gauche), je trouve Realm très limité et particulièrement linéaire. Certes, la réalisation est bonne et la jouabilité agréable, mais les niveaux s'enchaînent et se ressemblent tous. C'est un peu toujours la même chose...

SPY

Les robots apparaissent également dans le dernier monde du jeu, royaume des labyrinthes.

Ces diables volants vous procureront le laser, et de petits êtres de feu fort pénibles jailliront des torches.

Le laser est très puissant contre ces squelettes, qui résistent aux armes classiques.

- **Éditeur: TITUS**
- **Distributeur: TITUS**
- **Disponibilité: OUI**
- **Prix: E**

- **SHOOT'EM UP**
- **1 JOUEUR**
- **Contrôle: BON**
- **Difficulté: ÉLEVÉE**
- **Niveaux de difficulté: 3**
- **Continues: INFINIS**

PRESENTATION 75%
Très succincte, et sans grand intérêt.

GRAPHISMES 84%
5 mondes variés et bien colorés pour un environnement réussi.

ANIMATION 85%
Un soldat qui bouge bien, des ennemis aux attaques variées et peu de ralentissements.

MUSIQUE 80%
Entraînante et pas vraiment guerrière, mais plaisante.

BRUITAGES 80%
Peu de bruitages mais les sons des armes sont bien rendus.

DUREE DE VIE 88%
Pas de mot de passe et une sacrée difficulté.

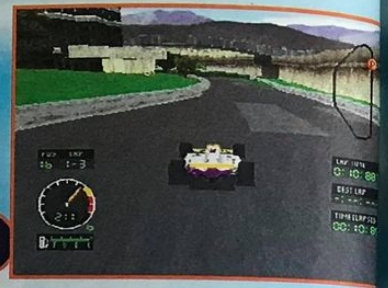
JOUABILITE 84%
Sans problème, si ce n'est que le jeu est très ardu.

INTERET 85%

Un bon shoot'em up pour la SNIN avec des armes sympa mais pas cumulables et une difficulté qui plaira aux pros.

Andretti RACING

Andretti, vous connaissez? Eh bien, c'est une famille qui s'est spécialisées dans les sports mécaniques. Ils ont donné leur nom à un jeu de F1 et stock-cars sur Playstation.



Un des trois angles de vue.

Andretti Racing se compose en fait de deux jeux. Dans le premier, vous conduisez une Formule 1 et dans le second, vous participez à une course de stock-cars. Quelle que soit la course choisie, vous pouvez y participer à deux simultanément – l'écran est alors splitté dans le sens horizontal. Il est également possible de relier deux consoles via un câble Link. Vous disposez de trois vues différentes, dont une à l'intérieur du cockpit de la voiture. Un plan de la piste peut être affiché en surimpression et une fenêtre faisant office de rétroviseur est disponible. Pour les novices en matière de conduite, il existe un mode Ecole, où la famille Andretti se réunit pour vous initier à l'art du dérapage et à la pratique des virages. Une fois ces techniques assimilées, libre à vous de commencer une carrière de pilote, et peut-être finir champion du monde, dans une équipe célèbre. Pour ce faire, il est vivement conseillé d'être muni d'une Memory Card et de sauvegarder, car la route est longue... La difficulté des courses est paramétrable, puisqu'il existe trois modes pour gérer les dommages subis par le véhicule. Soit votre bolide est invulnérable, soit il encaisse les heurts mais s'autorépare instantanément, soit, enfin, la course se termine au premier choc violent!

Dans l'ensemble, Andretti Racing est une simulation très simplifiée, à la limite de l'arcade. Les réglages de votre véhicule, par exemple, sont bien moins nombreux qu'à l'accoutumée: pression des pneus, angle des ailerons, rapport du pignon de transmission, et c'est tout... Durant la course, vous n'aurez guère qu'à surveiller attentivement le niveau d'essence, histoire de ne pas tomber en panne sèche, et à faire un tour au stand lorsque cela s'impose.

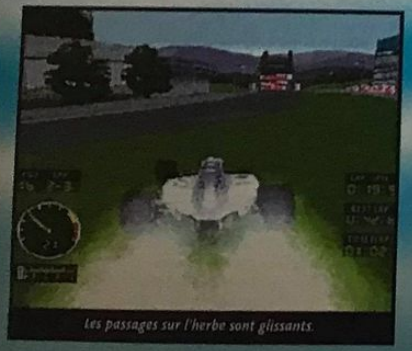
La compétition de F1, ce n'est pas une course de stock-cars!

KRO-DUITE

Si vous ne voulez pas conduire comme un Kro-Spy, évitez le Killer Juice©! Switch en a abusé et, depuis, il cherche un tip pour transformer sa Game Boy en Nintendo 64!

Vlam! Ça, c'est de la haute voltige.

Zut, j'ai cassé la voiture.



Les passages sur l'herbe sont glissants.

Eh oui, le jeu est largement sponsorisé...

AVIS OUI, MAIS...

Le fait de pouvoir jouer à deux en écran splitté ou en Link est une très bonne chose. Le jeu est maniable et ses deux modes bien distincts (F1 ou stock-car) augmentent la durée de vie. Mais, malheureusement, les graphismes ne sont pas à la hauteur! De même, l'impression de vitesse n'est pas très bien rendue. C'est d'autant plus regrettable qu'Andretti aurait pu être un très bon jeu. Au final, on a un jeu sympa, mais pas à la hauteur de la Playstation. Enfin, à deux, on s'amuse tout de même bien – pas vrai, Gia?

PANDA

Les dérapages ne sont pas toujours faciles à négocier.

Il faut parfois faire un arrêt au stand, histoire de refaire le plein.

Un rétroviseur, ça peut être utile, non?

AVIS OUI, MAIS...

A première vue, Andretti Racing n'est franchement pas attirant. Avec des graphismes presque moches, une impression de vitesse frisant la balade en 2-CV, et une vue interne quasi injouable (inadmissible!), il ne fait pas le poids contre Tokyo Highway Battle, qui sort aussi ce mois-ci. Mais, lorsqu'on y joue un peu, il se révèle assez riche grâce à quelques options astucieuses. Et puis, à deux, on s'amuse pas mal, et grâce aux deux types de course proposés, les circuits sont nombreux. Bref, je dis oui pour le découvrir. Mais... avant de l'acheter!

GIA

- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- Distributeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: –
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 80%

Pas d'introduction: ni dessin animé ni images de synthèse... Rien, que dalle.

GRAPHISMES 78%

Le jeu n'est pas exactement ce qu'on pourrait appeler un chef-d'œuvre...

ANIMATION 82%

Ce n'est pas très rapide, mais plutôt fluide. Assez moyen dans l'ensemble.

MUSIQUE 87%

Elles ne sont pas transcendantes, mais bon... c'est pas si mal.

BRUITAGES 83%

Assez classiques... Du moins ne sont-ils pas trop irritants!

DUREE DE VIE 89%

Le mode Carrière est long, mais qui dit que vous aurez envie de le terminer?

JOUABILITE 87%

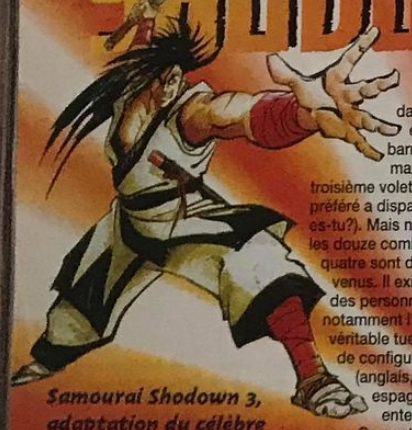
Avec un peu d'entraînement, la voiture réagit promptement.

INTERET 84%

A mi-chemin entre simulation et arcade, Andretti est un jeu assez sympa, mais qui reste réservé aux amateurs du genre.

SAMOURAI SHODOWN 3

Voici un coup qui devrait être fatal à l'immonde Spy.



Samourai Shodown 3, adaptation du célèbre jeu de baston de la Neo Geo, débarque sur Playstation.

Samourai shodown 3 est un jeu en 2D où les combattants utilisent des armes blanches pour se battre. Il est possible de réaliser de nombreux coups spéciaux, dont plusieurs sont nouveaux dans cette version, et ce lorsque votre barre de Power est au maximum. Dans ce troisième volet, mon personnage préféré a disparu (Charlotte, où es-tu?). Mais n'ayez crainte, sur les douze combattants du jeu, quatre sont de nouveaux venus. Il existe également des personnages cachés, notamment l'arbitre, un véritable tueur. Il est possible de configurer les langues (anglais, et même espagnol, sauf, bien entendu, le français!). On peut tourner autour de son adversaire avant d'essayer de le désarmer. Au niveau des boutons, vous ne disposez plus que d'un seul bouton de Pied et trois de Poing. Grande nouveauté, on peut choisir son personnage en deux modes différents: Loyal ou Méchant. Dans ce cas-là, les coups spéciaux et la couleur du combattant diffèrent. Pour une fois dans un jeu de baston, le mode 1 joueur n'est pas facile. Et terminer le jeu, même en mode Normal est loin d'être une promenade de santé. Les mélodies, qui ont été retravaillées pour l'occasion, font honneur au support CD. Votre Memory Card peut être utilisée pour sauvegarder une partie en cours, comme sur Neo Geo. Lorsque la jauge des deux combattants atteint un niveau dangereusement bas, la musique et le décor changent, pour devenir bien plus lugubres. Cela dit, les temps de chargement sont un peu excessifs, et, pour le coup, on se croirait presque sur Neo Geo CD!

Le décor dans la neige est l'un des plus beaux du jeu.

Et un Panda glacé, un. Je vous le sers avec une rondelle de citron?

- **Éditeur:** SNK
- **Distributeur:** IMPORT
- **Prix:** E
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉS**
- **BASTON**

PRESENTATION 80%
L'introduction est réduite à la portion congrue. Quelques images fixes.

GRAPHISMES 90%
Le jeu est assez beau, mais deux ou trois décors viennent l'entacher.

ANIMATION 70%
Mais pourquoi le jeu est-il si lent et si peu fluide? Au secours!

MUSIQUE 90%
Les mélodies sont géniales. C'est à peine croyable.

BRUITAGES 85%
Classiques et de qualité, comme les voix digitalisées.

DUREE DE VIE 95%
Pour une fois, la difficulté est honnête. A deux, on s'amuse.

JOUABILITE 71%
Les temps de latence pour réaliser un coup sont monstrueux!

INTERET 81%
Las, il semblerait que les jeux SNK sur Neo Geo soient destinés à rester uniques.

AVIS NON!

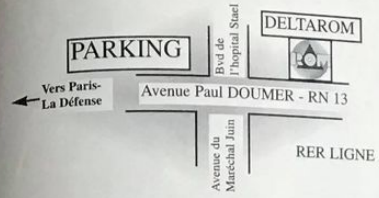
Samourai Shodown 3 est un jeu moyen, quoique assez beau. On peut passer un bon moment à deux, à condition que la Neo Geo ne vous rappelle rien! Car quelqu'un qui a goûté à la souplesse et à la rapidité de cette bécane ne pourra qu'être déçu. Quand on voyait une adaptation de la Neo Geo sur 16 bits, on se disait: c'est normal que ce soit si mauvais. Mais la différence de qualité est presque identique avec les 32 bits! Toutes les adaptations sont plus ou moins ratées, mais celle-là décroche le pompon! Reste KoF sur Saturn. J'ai peur...

PANDA

Ukyo est toujours aussi redoutable au combat.

Vente par correspondance
DELTAROM
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

OUVERTURE DU MAGASIN
DELTAROM le 1er Octobre :
65, Avenue Paul DOUMER (RN 13)
92500 RUEIL-MALMAISON
Tél : (1) 34.80.95.00



A l'occasion de l'ouverture du magasin DELTAROM, profitez de nos offres de PRIX EXCEPTIONNELS.

SONY PLAYSTATION

CONSOLE VF (livrée avec un PAD et un CD de DEMO)

1 490 F

ACCESSOIRES PLAYSTATION

CABLE DE LIAISON	165 F
CARTE MEMOIRE	175 F
CARTE MEMOIRE 120 JEUX	295 F
CABLE PERITEL	185 F
MANETTE ASCII	255 F
MANETTE ORIGINE SUP	155 F
MULTITAP 4 JOUEURS	245 F
PRO ACTION REPLAY	365 F
SOURIS	185 F
VOLANT + PEDALIER	485 F

JEUX PSX

ACTUA SOCCER	295 F	EXTREME PINBALL	345 F	Off World Interceptor	245 F
Adidas Power Soccer	335 F	FADE TO BLACK	345 F	OLYMPIC GAMES	335 F
AGILE WARRIOR	295 F	FIFA SOCCER 96	245 F	OLYMPIC SOCCER	335 F
AIR COMBAT	285 F	FORMULA ONE	325 F	PANZER GENERAL	345 F
ALIEN TRILOGY	295 F	GALAXIAN 3	349 F	PENNY RACER	349 F
ASSAULT RIGS	295 F	GEX	295 F	PGA TOUR GOLF 96	345 F
CHEEZY	325 F	GUNSHIP	325 F	PITBALL	295 F
CHESSMASTER	335 F	Hebereke POPOITO	355 F	PO'ED	245 F
Chronicle of the Sword	345 F	J. BAZOOKATONE	285 F	POWER SERVE	335 F
CRITICOM	285 F	JACK IS BACK	295 F	PRIMAL RAGE	295 F
CYBERIA	295 F	JUMPING FLASH 2	349 F	Psychic DETECTIVE	335 F
CYBERSLED	295 F	LOADED	295 F	RAGING SKIES	345 F
CYBER SPEED	245 F	MAGIC CARPET	345 F	RAIDEN PROJECT	245 F
D.	285 F	MICKEY	345 F	RAW PURSUIT	335 F
DBZ 2	345 F	MicroMachines 3V	345 F	RAYMAN	345 F
DESCENT	325 F	Mortal Kombat 3	285 F	RESIDENT EVIL	325 F
Destruction Derby	335 F	MOTOCROSS	295 F	RETURN FIRE	345 F
Destruction Derby 2	345 F	MYST	345 F	REVOLUTION X	245 F
DISCWORLD	335 F	Namco Museum Vol.1	345 F	Ridge Racer Revolution	345 F
DOOM	325 F	Namco Museum Vol.2	345 F	ROAD RASH	345 F
DRAGON BALL Z	355 F	NBA IN THE ZONE	355 F	SAMPRAS TENNIS	325 F
Earth WORM JIM 2	335 F	NBA LIVE 96	345 F	SHELL SHOCK	325 F
EXTREME GOLF	335 F	NBA JAM	225 F	ShockWave Assault	335 F
ESPN Extreme Games	355 F	NEED FOR SPEED	345 F	Skeleton WARRIORS	335 F
		NFL GAME DAY	349 F	SLAM AND JAM 96	345 F
		NFL QUATERBACK	345 F	SPACE HULK 2	345 F
		NHL FACE OFF	335 F	STREET FIGHTER	245 F

Street Fighter ALPHA	355 F		
STRIKER 96	295 F		
TEKKEN	365 F		
TEKKEN 2	365 F		
THEME PARK	335 F		
THUNDER HAWK 2	335 F		
TILT	355 F		
TIME COMANDO	335 F		
TOP GUN	345 F		
TOSHINDEN 2	355 F		
TOTAL ECLIPSE	225 F		
TOTAL NBA 96	345 F		
TRACK AND FIELD	335 F		
Transport TYCOON	345 F		
TRASH-IT	315 F		
TRUE PINBALL	285 F		
TUNNEL B1	335 F		
TWISTED METAL	345 F		
VIEW POINT	355 F		
VIPER	NEW		
WARHAWK	345 F		
WIPEOUT 2097	NEW		
WORMS	295 F		
WORLD CUP GOLF	325 F		
WRESTLEMANIA	225 F		
ZERO DIVIDE	315 F		

SEGA SATURN

CONSOLE VF (livrée avec un PAD et un CD de DEMO)

1 490 F

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY PRO.	399 F
ADAPTAT. JEUX JAP/US	199 F
ARCADE RACER	449 F
CARTE CD PHOTO	169 F
CARTE VIDEO MPEG	1190 F
ENFORCER GUN	245 F
MANETTE SUPPL.	99 F
VIRTUA STICK	299 F

JEUX SATURN

ALIEN TRILOGY	345 F	PANZER DRAGON II	375 F		
BAKU BAKU	335 F	PRIMAL RAGE	355 F		
BUBBLE BOBBLE	335 F	RAYMAN	345 F		
BUST A MOVE 2	295 F	RETURN FIRE	295 F		
DECATHLET	345 F	REVOLUTION X	245 F		
DESTRUCTION DERBY	345 F	ROAD RASH	345 F		
DISCWORLD	335 F	SAMPRAS TENNIS	295 F		
DRAGON BALL Z	345 F	SEGA RALLY	335 F		
EARTH WORM JIM 2	345 F	SHELL SCHOCK	335 F		
FIFA SOCCER 96	235 F	SHINOBI X	285 F		
GALACTIC ATTACK	285 F	SHOCK WAVE ASSAULT	345 F		
GEX	345 F	SLAM AND JAM 96	335 F		
GOLDEN AXE	285 F	STREET FIGHTER	225 F		
GUARDIAN HEROES	345 F	STRIKER 96	285 F		
GUN GRIFFON	345 F	THE HORDE	345 F		
HI-OCTANE	335 F	THEME PARK	345 F		
JACK IS BACK	345 F	TITAN WARS	355 F		
J. BAZOOKATONE	345 F	TOSHINDEN REMIX	285 F		
LA HORDE	355 F	TRASH-IT	295 F		
MAGIC CARPET	345 F	TRUE PINBALL	315 F		
MANSION OF THE HIDDEN	245 F	VALORA VALLEY GOLF	335 F		
MICROMACHINES 3V	355 F	VICTORY BOXING	245 F		
MYSTERIA	345 F	VIRTUA COP + GUN	445 F		
NEED FOR SPEED	345 F	VIRTUA RACING	285 F		
NFL QUATERBACK 96	345 F	WIPEOUT	345 F		
		WORMS	325 F		
		WRESTLEMANIA	295 F		
		X MEN	349 F		

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

Console +

Bon de Commande à expédier à DELTAROM
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Virtua Fighter Kids

Virtua Fighter, vous connaissez? Eh bien, faites attention, car ils ont pris la grosse tête! Sega nous a concocté une version Kids à la sauce Super Deformed.

Virtua Fighter version grosse tête est basé sur un principe on ne peut plus simple: on prend les mêmes, et on les envoie chez les cousins des réducteurs de tête (les "comboteurs"!). Nous voilà donc avec un jeu de baston en Super Deformed (SD). Switch en a vécu la peur de sa vie: il croyait que c'était son CD qui était passé à la machine à laver! Donc, nos charmants petits combattants sont identiques à leurs grands frères (hormis leur grosse tête, mais je me répète). Ils disposent, à peu de chose près, des mêmes coups et enchaînements. Quelques petites surprises vous ont néanmoins été préparées: à l'occasion de la réalisation d'un des nouveaux coups, vous avez droit à un Replay instantané vous remontrant l'action. Au chapitre des nouvelles options, on découvre le mode Kid: il s'agit d'un mode plus facile, qui offre au infâmes tricheurs qui veulent se faciliter la vie et les Combos la possiblité de programmer des coups. Dans la notice, se trouve un récapitulatif de tous les coups du jeu, ce qui n'est pas du luxe car chaque combattant possède plus d'une trentaine de coups et enchaînements! un petit mot sur les dessins animés (en images de synthèse) de début et de fin: ils sont superbes et très marrants. Comme le jeu, d'ailleurs: il faut voir la trogne de certains quand ils se prennent un coup! Enfin, le plus drôle reste sans conteste le mode Versus, qui permet de se défouler sur son adversaire. Le pauvre Switch, grand "tekkenmaniaque" mais peu doué "V.-fighterien", a fait les frais de mon ire. Dernière remarque, le jeu est truffé de petits gags, que je vous laisse découvrir...

Une vue plutôt rigolote, que vous obtiendrez en mode Caméra.

AVIS OUI, MAIS...

Adopter le ton de l'humour et de la parodie pour faire un jeu de baston, voilà une idée qu'elle est bonne! A ceci près: à part les graphismes, on baigne dans VF 2! Le jeu est très bien, très drôle, mais si vous avez déjà VF 2, combien de temps pensez-vous jouer à VF Kids? Quelques jours peut-être? Ce VF Kids offre trop peu de nouveautés par rapport à son grand frère. Seul avantage, vous êtes tout de suite dans le bain. Alors, simple gadget ou jeu réellement intéressant? Eh bien, je vous laisse en juger...

PANDA

AVIS OUI, MAIS...

Virtua Fighter Kids est très marrant, l'animation est vachement cool. Les graphismes sont mignons tout plein et l'intro est à mourir de rire. Ceux qui ont déjà joué à V.F seront directement dans le bain: le maniement est identique. Mais c'est là que le bât blesse. En fait ce jeu n'est ni plus ni moins qu'une version SD de VF2. Si vous avez déjà ce jeu merveilleux, ressentirez-vous le besoin de l'avoir en double? Dans le cas contraire, jetez-vous dessus. Quant à moi, je l'ai trouvé très fun, outre le fait que Panda l'immonde m'a mis rouste sur rouste (j'entends encore ses couinements de joie)!

SWITCH

PETITS, MAIS COSTAUDS

Malgré leur grosse tête, ces petits se battent bien! Ils possèdent les coups de leurs aînés... et savent s'en servir. Notez, lors du combat contre Dural SD, sous l'eau, l'effet d'inertie est très bien rendu. Une petite idée sympa.

Houlala, ça va faire mal à la tête!

Pour finir le jeu rapidement, reduisez les combats à un seul round.

- Éditeur: SEGA
- Distributeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- BASTON
- 1 À 2 JOUEURS
- Contrôle: PARFAIT
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 4
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: -

PRESENTATION 91%
Le petit dessin animé apéritif, en images de synthèse, est vraiment très drôle.

GRAPHISMES 84%
Ceux qui n'aiment pas les SD japonais les jugeront assez moyens.

ANIMATION 92%
L'animation est très rapide, et les changements de caméra très fréquents.

MUSIQUE 82%
Les mélodies sont plus proches de la cacophonie que de la musique!

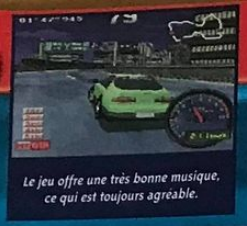
BRUITAGES 88%
Classiques, mais de bonne facture.

DUREE DE VIE 75%
La durée de vie similaire pourrait être égale à celle de VF 2, mais on s'en lasse vite.

JOUABILITE 92%
Elle est excellente, et les personnages se manient sans aucun problème.

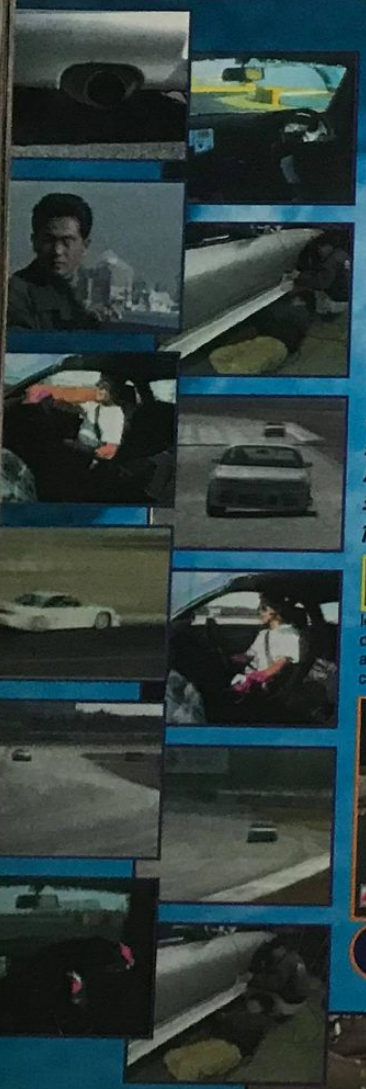
INTERET 85%

VF Kids est un excellent... gag, mais pas vraiment un excellent jeu. Certes, il est amusant, mais fait figure de gadget comparé à VF 2.



Le jeu offre une très bonne musique, ce qui est toujours agréable.

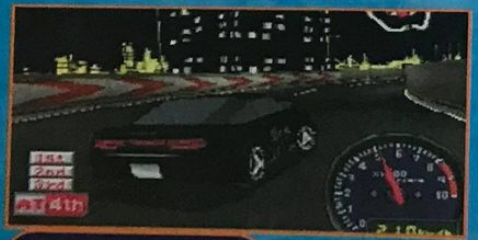
TOKYO HIGHWAY BATTLE



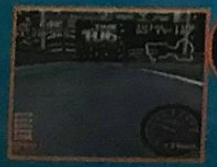
Tokyo Highway Battle est la course de voitures la plus accomplie depuis Ridge Racer sur Playstation. Avec en cadeau, dans sa hotte, une belle pelletée d'options.

Tokyo Highway Battle va vous permettre de vous mesurer avec les conducteurs les plus fous de Tokyo! L'ennui, c'est qu'il y a plein de voitures et de camions sur les routes! Mieux vaudrait les éviter si vous ne voulez pas prendre de retard. A chaque fois que vous gagnez, cela vous rapporte des points... et des sous! Mais s'il est important de gagner, il faut le faire avec du style! Ainsi, les dérapages réussis vous rapporteront également de l'argent, qui vous permettra de kitter votre bolide. Pour ce qui est des options, le réalisme a été poussé à l'extrême: barre antiroulis, turbo, boîte à six vitesses... Les réglages sont aussi importants que la voiture elle-même: sur une route sinueuse, mieux vaut utiliser un rapport court, par exemple.

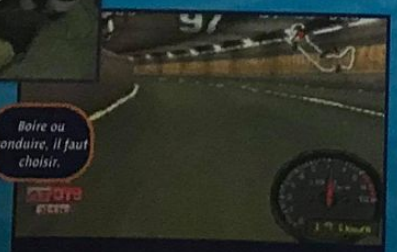
Mais les voitures sélectionnables au début du jeu sont loin d'être des bolides, et ne croyez pas pouvoir les booster derechef avec un méga-turbo...
Pour ce genre de gâterie, il vous faudra attendre les sportives. Au début du jeu, vous n'avez le choix qu'entre trois voitures et trois courses différentes... Mais ne vous inquiétez pas: au fur et à mesure de vos victoires, de nouveaux horizons s'offriront à vous! Enfin, avant de devenir le roi de la route, il vous faudra à chaque fois gagner vos duels contre les caïds du bitume.
Pour vous faire la main, essayez donc de conduire comme le fait le conducteur japonais de l'introduction. Il est assez impressionnant, même pour le Panda, surnommé "l'aigle de la route" par l'affreux Marcassin. Tokyo Highway Battle est d'une difficulté très progressive, et croyez-moi, vous n'êtes pas près d'en voir le bout.



La nuit tombe vite en cette saison, restez vigilant.



Boire ou conduire, il faut choisir.



Les ressemblances avec Ridge Racer sont nombreuses.

AVIS OUI!

Tokyo Highway Battle est doté d'un grand nombre de qualités. Tout d'abord, et c'est le plus étonnant: la pléthore d'options qu'il propose. Vous pouvez effectuer encore plus de réglages sur votre voiture que dans un jeu de F1! L'animation est nickel, les graphismes sont beaux – sur la route on voit même des camions, ce qui doit être une première! Ma foi, il ne manque à THB qu'un poil de maniabilité pour qu'il soit à la hauteur d'un Ridge Racer. Vous l'aurez compris, c'est un excellent jeu pour les amateurs de courses de voitures.

PANDA

Petit point faible, seules deux vues différentes sont proposées, ce qui n'est pas énorme.

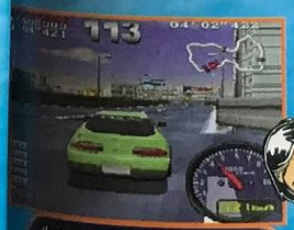
Les camions et les bus occupent presque toute la chaussée!

ACCROCHE-TOI PAPY!

Ce jeu est à déconseiller aux âmes sensibles, car il faut conduire vite et tout en dérapages. La moindre erreur peut vous coûter la victoire.

Les dérapages ne sont pas évidents à contrôler au début.

Et voilà ce qu'il risque de vous arriver si vous n'avez pas la technique!

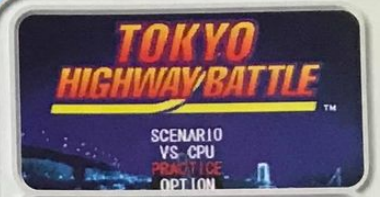


Il est quand même dommage qu'on ne puisse pas jouer à deux.

AVIS OUI!

Ça faisait longtemps qu'on ne nous avait concocté un bon jeu de course automobile! Et en plus, celui-ci a tout pour plaire: l'impression de vitesse est formidable (avec les équipements) et la durée de vie ne vous décevra pas. Moi, j'ai tout de suite accroché, et j'avoue que les techniques de dérapage y sont pour beaucoup. Les débuts en mode Scénario paraîtront un peu faibles, mais dans le mode Practice, en boostant votre bolide, l'effet est garanti: ça décoiffe! Bref, si vous avez battu tous les records de Ridge Racer et de WipEout, essayez THB pour vous envoyer en l'air!

GIA



- Éditeur: JALECO
- Distributeur: IMPORT
- Disponibilité: OCTOBRE
- Prix: E

- COURSE DE VOITURES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 91%
Une petit film en guise d'intro vous montre ce que c'est que la conduite sportive!

GRAPHISMES 90%
Le jeu est assez beau dans son ensemble, et les véhicules adverses très soignés.

ANIMATION 92%
Quand on a une bonne voiture, l'animation donne toute sa mesure!

MUSIQUE 90%
Elle est très sympathique: de bons morceaux de guitare électrique.

BRUITAGES 80%
Ils sont classiques: crissement des pneus, bruits des moteurs...

DUREE DE VIE 91%
Le mode Story vous tiendra en haleine de nombreuses heures.

JOUABILITE 90%
Le jeu étant une version américaine, vous n'aurez aucun problème avec les options.

INTERET 91%

A mon avis, ce jeu n'est qu'à quelques petites longueurs de Ridge Racer Revolution: c'est vous dire s'il est bon!

Lufia II

Les monstres n'ont pas l'air d'apprécier...

AVIS OUI!

CHEUB

Oui! Oui! Lufia 2 m'a complètement séduit. Bien que d'aucuns diront qu'il n'est pas à la hauteur des Final Fantasy côté réalisation, je trouve que le mixage des genres en fait un jeu qui m'apporte un plaisir ineffable. Il possède de plus toutes les nouveautés en matière d'interface (système d'icônes, choix automatique du meilleur équipement...). Le jeu étant en anglais, et les énigmes demandant un minimum de culture générale (connaître les règles du jeu de go...) font que les plus jeunes d'entre vous pourraient rencontrer de grosses difficultés... Pour les autres, à voir absolument!

Attention! Switch, alias Maxime, est partout! La nuit dernière, je passe à Consoles+, il est là. Plus tard, je regarde tranquillement à la télé l'émission de Delarue, et il est là! Maintenant, je branche Lufia 2 sur SNES et je m'aperçois que le héros n'est autre que Maxim. J'encore là!

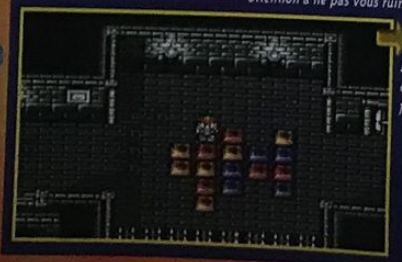
Lufia 2 met en scène Maxim, un jeune chasseur de monstres, qui va se voir affligé de la lourde tâche de devoir, avec l'aide de quelques amis, éliminer les monstres, les Sinistrals, qui veulent prendre le contrôle du monde. Ceux-ci, déjà vaincus par quatre humains il y a quelques siècles (Lufia 1), ne pensent depuis qu'à une chose: prendre leur revanche. Notre héros sera aidé par Tia, sa meilleure amie, et trouvera en cours d'aventure plusieurs autres alliés. Bien que les monstres soient généralement mauvais, il en existe quelques-uns (sept au total) qui se joindront à votre équipe et vous aideront lors des combats. Ce jeu comprend plusieurs phases complètements différentes. Dans les villages, vous vous équipez et faites des rencontres. Dans le monde, vous voyagez sur une carte en 2D comme dans Maru Zero. Dans les donjons, vous évoluez dans une sorte de Zelda où les pièges et les énigmes sont légion. Les combats sont très classiques et similaires aux Role Playing Game de la NEC ou à Phantasy Star sur Megadrive.

UN JEU À PLUSIEURS FACETTES...

Lufia 2 possède des phases de jeux complètements différentes. En voici quelques exemples...

Les phases de combat sont en 2D, et vos personnages vus de dos. Le système d'icônes est simple et efficace.

Dans les villages, vous aurez la possibilité de vous divertir un peu. Faites attention à ne pas vous ruiner...



Ici, il faut aligner les blocs de même couleur pour les faire disparaître.

- Éditeur: TAITO
- Distributeur: IMPORT
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- ROLE PLAYING GAME

PRESENTATION	Une intro classique, une notice bien fournie, sans plus...	85%
GRAPHISMES	Ils ressemblent plus à ceux d'un jeu NEC, mais sont très mignons.	78%
ANIMATION	Les scrollings sont fluides et les déplacements rapides.	83%
MUSIQUE	Loin d'être un chef-d'œuvre, mais agréable.	80%
BRUITAGES	Plus qu'honnêtes, ils permettent de plonger dans le jeu.	83%
DUREE DE VIE	Comptez quelques dizaines d'heures de jeu.	96%
JOUABILITE	Un système d'icônes sympa et des menus d'une belle simplicité.	95%

INTERET — Un excellent mélange de Zelda et de RPG, qui devrait en ravir plus d'un... **92%**

CARDDASS
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
LA SERIE 4 DEBARQUE DU JAPON
(EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE)

carte spécial flash

carte prisme hors série

Les Carddass Dragon Ball Z, en direct du Japon sont traduites en français !

Non seulement vous pouvez les collectionner mais, en plus, vous pouvez jouer avec !

La série 4, contient 46 cartes dont 7 cartes prismes (2 doubles, 2 secrètes, 1 prisme hors série) et une carte spécial flash !

Elles sont vendues en pochette de 5, chez les marchands de journaux, dans les magasins de jouets et les vidéo clubs.

La série 6 [illegible] machine au [illegible] l'unité.

Entre dans le grand combat. Que la force soit avec toi.

BANDAI

Nouvelle série
Nouveau classeur

© Bird Studio/Shueisha/Toei Animation. Carddass - Bandai 1996.

K7 Vidéo SECAM

NEW [illegible]		125 F
Ah My Godess	3 Vol	110 F
Armitage 3	4 Vol	115 F
NEW [illegible]	5 Vol	11[illegible] F
Cobra	10 Vol	135 F
Cobra le film		135 F
NEW Cutey Honey		135 F
Dancougar		149 F
NEW El-Hazard	2 Vol	139 F
NEW [illegible]		1[illegible]9 F
Golden boy		139 F
NEW [illegible]		1[illegible] F
NEW Guyver	[illegible] Vol	115 F
NEW Kishin Heidan	[illegible] Vol	115 F
Kojiro	4 Vol	135 F
NEW Kojiro Le film		[illegible] F
Lamu		130 F
NEW La chateau de [illegible]		[illegible]
NEW Ladeas [illegible]		[illegible]
Macross 2	2 Vol	139 F
Macross Plus	2 Vol	115 F
Monster City		139 F
NEW Moonlight la pierre de lune		1[illegible]9 F
Ninja Scroll		135 F
Orange road	2 Vol	115 F
Patlabor	2 Vol	115 F
Porco Rosso		139 F
NEW Rhea Gallforce		110 F
Salamander		130 F
NEW Tokyo Babylone		1[illegible] F
NEW Video Girl Aï	2 Vol	130 F
Yoma les ténèbres		115 F
Yuyu Hakusho		130 F

Nombreux autres titres disponibles
Tous les prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo SECAM VersionFrançaise intégrale
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

K7 Shin Angel N° 1		1[illegible]9 F
K7 Shin Angel N° 2 à 5	NEW	119 F
K7 Esclaves et soumises		69 F
K7 Fantasmes Charnels		69 F
K7 L'odyssée du plaisir		69 F
K7 Possessions diaboliques		69 F
K7 Mission extrême	NEW	12[illegible] F
K7 [illegible]	NEW	12[illegible] F
K7 Urotsukidoji I		135 F
K7 Urotsukidoji II		135 F
K7 Urotsukidoji III N° 1		135 F
K7 Urotsukidoji III N° 2		135 F
NEW K7 Urotsukidoji III N° 3		[illegible]5 F
K7 Anges des Ténèbres	2 Vol	135 F
K7 Twin Dolls	2 Vol	135 F
NEW K7 Magical Twilight	[illegible]	[illegible]
Jamme Vuje		NEW [illegible]
Stainless Night		NEW [illegible]
Twin Angel		NEW [illegible]

NEW NEW NEW NEW NEW NEW

Mangas Français Bandes dessinées

Akira	14 Vol	96 F	
[illegible]	[illegible] Vol	76 F	NEW
Appleseed		42 F	NEW
Astro Boy	1 Vol	40 F	NEW
Bastard		55 F	
Born to kill	2 Vol	46 F	
Crying freeman		99 F	
Art book Crying Freeman			
Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F	NEW
Docteur slump	7 Vol	38 F	NEW
Dragon ball	22 Vol	38 F	NEW
Fly (Dragon quest)	[illegible] Vol	25 F	NEW
Gunnm	6 Vol	40 F	NEW
Gun Smith Cats		42 F	NEW
HK		98 F	
Ikkyu	2 Vol	69 F	
Les éléméntalistes	3 Vol	95 F	NEW
Nicky Larson (City Hunter)	6 Vol	25 F	NEW
Nomad	3 Vol	96 F	
Noritaka	3 Vol	40 F	NEW
Orion	2 Vol	76 F	
Rainbow		45 F	
Ranma 1/2	9 Vol	38 F	NEW
Red Hawk	2 Vol	45 F	NEW
RG Veda	3 Vol	45 F	
Riot	2 Vol	78 F	NEW
Sailormoon	9 Vol	38 F	NEW
Shoma		45 F	
Striker	2 Vol	49 F	NEW
Takeru Couleur	2 vol	75 F	NEW
Tokyo Babylon	3 Vol	45 F	NEW
Vaelber Saga	2 Vol	85 F	NEW
Vidéo girl aï	12 Vol	30 F	NEW

Bandes Dessinées Japonaises
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Street Fighter X	1 Vol	99 F
B.D. Dragon Ball BOX		190 F
B.D. Sailormoon X		110 F
B.D. Erotique	5 Vol	90 F
B.D. V.I.C.E.		120 F
B.D. Virtual Angel		120 F

Art Book Japonais
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Art Book La blue girl	199 F
Art Book Candy Moon Moon	129 F

Bandes dessinéesFrançaises
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Tropical Eyes	1 Vol	79 F	
B.D. Angel	3 Vol	45 F	NEW
B.D. Cammy X		69 F	
B.D. Ogenki Clinic	2 Vol	69 F	NEW
B.D. Kaori Paradise		69 F	

NEW Riot

PSX
NBA Jam
Jumping Flash
Battle arena toshinden
Warhawk
Street fighter the movie
Cyber sled
Lone soldier

PLAYSTATION Le jeu au choix 149 F

MEGADRIVE
Pac panic
Dino dini soccer
Bob
James pond 3
Zool
Shaq Fu
Rise of the robots
Ristar
Sparkster
Toy's Story 249 F

Game Gear
Mario's Magic football
Chessmaster
John madden 95
Columns
Devilish
Fantasy Zone
Smash TV
Chakan
Georges foreman
NHL quaterback
Asterix + Tee shirt
Solitaire Poker
Popils
Slider
Psychic world
Shinobi
Woody Pop
Power strike 2
Factory Panic
Klax

Super Nintendo
Clayfighter 2
Vortex
Porky pig
Warlock
Super bomberman 2
Cool World
Syndicate
Mario is missing
Fun and games
Killer instinct
Shaq Fu
Kid Clown
Spindizzy
Dinosaurs
The brainies
Star wing
Crash dummies
Black hawk
Warpspeed
Legend
Cybernator

Game Boy
Mario picross
Alien 3
Aventure of lolo
Stargate
True lies
Alleyway
Asteroids
Centipede
Legend of zelda
WWF superstars 1
WWF superstars 2
Classic Golf
Cut Throat island
Terminator 2
Wario Blast
Godzilla
Pac panic
Golf
Kid icarus
King of ring
Qix
Riddick Bowe boxing
Space invaders
Return of the jedi
Q bert
PGA european tour
Monster max
Wildsnake
Killer instinct
WWF raw
Defender jou[illegible]
Galaxian 2
Battle toads
Megaman 3
DR Mario
Mis Pacman
Pinball
Spanish
Supper battleta[illegible]
Mortal kombat

GAME GEAR Le jeu au choix 89 F

SUPER NINTENDO Le jeu au choix 149 F

GAME BOY Le jeu au choix 99 F

MEGADRIVE Le jeu au choix 129 F

Manette Snes Power 100 69 F
Manette Snes Champ Spécial Voiture 79 F
Manette Megadrive Power 6 69 F
Manette Megadrive Logic 69 F
Manette Megadrive Power 100 69 F

AMICROPUCE

Tél (01) 69.21.84.84

Figurines 40 Cm 149 F

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8

Super Guerriers 20 Cm Articulés 69 F

G1 G2 G3 G4 G5 G6 G7 G8

5 Figurines Kit à monter 15 Cm

K1 Gozita	99 F	K2	99 F
K3 Tapion	99 F	K4 Minoshiya	99 F
K5 Govita	99 F		99 F
Kit Monté 35 Cm Gozita			199 F

8 Figurines de 40 Cm — 149 F

F1 San Gokou SG	F2 San gokou ultra
F3 Janemba	F4 Boo
F5 San Goten	F6 Magin boo
F7 Videl	F8 Tapion

20 Coffrets différents

Le Coffret de 6 figunines de 5 cm	79 F
Coffret N°1 à 20 avec 6 figurines	
Coffret N°22 avec 4 Super Guerriers & 1 tirette de combat	89 F

4 Blisters Billes Super Guerriers

N°1 12 billes + 1 Calot + 6 figurines	89 F
N°2 6 Calot + 1 boulet + 1 figurine	89 F
N°3 3 Bilook + 1 figunine	89 F
N°4 12 Billes + 6 Calots + 1 boulet + 1 figurine	89 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Figurines Super Guerriers Articulées
69 F/fig

G 1 Son Goten	G 8 Gotenks
G 2 Trunks	G 9 Tapion
G 3 Son Gohan SG	G 10 Minoshiya
G 4 Végéta	G 11 Hirutendegan
G 5 Janemba	G 12 Klilyn
G 6 Goku Ultra	G 13 Videl
G 7 Gotenks	G 14 MaginBoo
	G 15 Govita
	G 16 Raditsu
	G 17 Freeza
	G 18 Broly
	G 19 Piccolo
	G 20 Govita

DRAGON BALL Z LE FILM

ENFIN DISPONIBLE ! K7 GOZITA & TAPION En version Française 149 F

Coffret N° 9 79 F

Coffret N°22 89 F

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale
DRAGON BALL Z

K7 A la poursuite de Garlic	89 F
K7 Le Robot des glaces	89 F
K7 Le combat fraticide	89 F
K7 La menace de namec	89 F
K7 La revanche de cooler	89 F
K7 100000 Guerriers de métal	89 F
K7 L'offensive des cyborgs	89 F
K7 Broly le super guerrier	89 F
K7 Les mercenaires de l'espace	89 F
K7 Le père de Son Goku	89 F
K7 L'histoire de trunks	89 F
K7 La menace de namec	89 F
Pack 3 K7 Dragon Ball Z	249 F

DRAGON BALL

K7 La légende de Shéron	79 F
K7 Le chateau du démon	79 F
K7 L'aventure mystique	79 F
Pack 3 K7 Dragon Ball	198 F

K7 Vidéo Version Originale PAL DRAGON BALL Z

K7 Tapion	79 F

Bandes déssinées Françaises

B.D. Dragon ball	23 Vol	38 F

Art Book Japonais

Art Book Collector 4 Vol	
Vol 3 TV Animation Part 1	129 F
Vol 4 World Guide	129 F
Vol 5 TV Animation Part 2	129 F
Vol 6 Movies & TV Spécials	129 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Trading DBGT le sachet	30 F
Carte DB Chromium le sachet	30 F
20 DBZ Cartes Trading differentes Série 1	20 F
Sachet de 35 PP cards ancienne série	45 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 17 dont 2 brillantes	180 F
40 Power Level 18 dont 2 brillantes	200 F
38 Cardass N° 27 dont 2 brillantes	200 F
38 Cardass N° 28 dont 2 brillantes	200 F
Kit PP Cartes de luxe DBGT 1 40 cartes + album + boitier	149 F
la boîte de 200 Power level 13	300 F
100 Cardass collector ancienne série	250 F
100 Characters collector ancienne série	250 F
100 Minicartes collector ancienne série	250 F
Casquette	35 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister	25 F
Jeu Barcode avec 50 cartes Barcodes rares	150 F
Tee Shirt débardeur	59 F
Figurine San gokou à peindre	59 F
Marque page (Shiru)	5 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

AUX FRONTIERES DU REEL

POSTER X FILES 6 Modèles différents 90 x 60 Cm

Le poster au choix	40 F
les 3 posters au choix	99 F
Le classeur X files	99 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	10 F
Trading Cards US Season 2 la boîte	324 F
Trading Cards US Season 3 le sachet	15 F
5 Sachets achetés 1 Gratuit	
Trading Cards US Season 3 la boîte	432 F

Pour tout achat d'une boîte X files un poster X files de votre choix GRATUIT

Tee shirt XL 3 Modèles différents

Le tee shirt au choix	129 F
Les 3 tees shirts	297 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F
K7 Vidéo TOOMS	145 F
K7 Vidéo L'enlèvement	145 F
Roman X Files Les gobelins (Inédit)	25 F
Roman X Files Tornade (Inédit)	25 F
Roman X Files Point Zéro (Inédit)	25 F
Le Guide officiel	89 F

Roman Aux frontières du réel

Roman N°1 Nous ne sommes pas seuls	18 F
Roman N°2 Quand vient la nuit...	18 F
Roman N°3 Parole de singe	18 F
Roman N°4 Compressions	18 F

De nombreux autres articles X Files importés des USA disponibles sur notre dépliant X FILES

INDEPENDANCE DAY
Le 2 Octobre on va botter le C.. au E.T.
Et ça c'est une rencontre du 3ème Type
Le Sachet 17 F
5 Achetés 1 Gratuit

Le Classeur X-Files 99 F

Romans Aux frontièresdu réel 18 F

3615 CROPUCE
3615 XFILE

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE BP 33 91201 Athis Mons Cede[x]
A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes nos figurines, K7, mangas et Art Book dans nos 2 dépliants Dragon ball Z gratuitement ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
C1096 P1096 Total à payer	

Frais de port et d'emballag[e]

Envoi Colissimo	35
Chronopost France Métrop	70
DOM TOM	65
Autres Destinations	80
Contre remboursement	+45

Modalités de réglement
☐ Chèque à AMICROPUC[E]
☐ Carte bancaire
☐ Mandat lettre
☐ Contre remboursement
☐ Carte bancaire 16 Numér[os]
N° ____
Expire à fin : ____
Signature des parents pour les mineurs

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Tél ____
Code Postal ____ Ville ____

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Toutes les commandes sont livrées par colissimo [illegible]

SPEEDY GONZATEST

T'avez-vu ça? Je suis relooké façon deuxième millénaire avec la nouvelle maquette! Enfin un décor digne de ma petite taille et de ma grande intelligence... J'en ai profité pour demander un nouveau foie (trop de tequila...) et un petit lifting, mais c'était pas compris dans le tarif. Remarquez, comparé aux Lemmings bedonnants, je suis un apollon. Toutes les souris sont à mes pieds... et ce n'est pas seulement parce que je sens le vieux gruyère! Arriba!

PLAYSTATION

WHIZZ

Vous êtes un lapin apprenti-magicien et évoluez dans des niveaux en 3D isométrique à la recherche de la sortie. Au passage, vous tourbillonnez autour des ennemis, actionnez des mécanismes pour ouvrir des passages ou gagner des super-bonus. Bref, vous luttez pour survivre, et ce d'autant plus que le timing est très serré. La jouabilité ne pose aucun problème, et, malgré un aspect cartoon enfantin et seulement une quinzaine de niveaux, Whizz s'avère destiné aux bons joueurs. La version Super Nintento de Whizz est identique à la version Playstation.

SATURN

LEMMINGS 3D

Les Lemmings se jettent une fois de plus dans le vide, mais cette fois-ci leurs univers est en 3D temps réel, ce qui va vous compliquer la tâche... Vous devez diriger ces crétins gras du bide, 3D oblige, jusqu'à la sortie en leur faisant accomplir certaines actions comme creuser, grimper, sauter en parachute... Les graphismes sont sympa et les tableaux nombreux. Le problème, c'est que les angles de vue, nombreux et dont aucun n'est parfait, nuisent à la clarté et à la précision. Or, il faudra être justement très précis avec vos petits bonshommes!

SATURN

NIGHT WARRIORS DARKSTALKER'S REVENGE

Ce deuxième volet est une réussite! La sortie officielle du jeu nous permet de vous reparler de ce super jeu de baston en 2D, plus complet grâce à l'ajout de nombreux coups spéciaux, Furies, Breakers et autres Combos, et doté d'une animation fluide à souhait. Comme en plus les graphismes sont à la hauteur avec de gros sprites et des décors truffés de détails, vous comprendrez que Panda et Marc l'ont adoré. Quatorze personnages issus du monde de l'horreur et différents modes de jeu complètent le tableau.

GAME BOY

STREET RACER

La petite portable de Nintendo enclenche le turbo avec ses huit coureurs et ses différents modes de jeu. Place au championnat, divisé en trois étapes dotées de six circuits chacune, à moins que vous ne préfériez combattre au volant dans une arène ou jouer au football à grands coups de pare-chocs. Pour l'entraînement, le mode Practice est là, et ce dans toutes les disciplines. Trois niveaux de difficulté sont proposés, mais on gagne facilement en Médium, même si les graphismes sont loin d'être clairs sur le petit écran. Mettez vos lunettes, préparez-vous aux saccades et à la lenteur de l'animation et vous aurez un petit jeu varié, mais pas au top...

PLAYSTATION

MOTOR TOON 2

Niiico craque un max pour ce nouveau Motor Toon, encore plus délirant que son prédécesseur! Il est vrai que les graphismes et les couleurs valent le détour. Côté voitures, vous pourrez choisir entre cinq véhicules au départ, mais trois nouveaux vous seront proposés si vous arrivez en tête des cinq premiers circuits. Avec ce nouveau choix, à vous les cinq circuits cachés! Autre innovation d'importance: les gadgets achetés avec les sous gagnés sur les pistes. Vous pouvez maintenant dégommer les concurrents avec des mines, de l'huile, et pouvez aussi vous rendre invisible ou gagner un turbo... Trois vues sont proposées lors des courses qui baignent toujours dans une ambiance cartoon délirante.

GAME BOY

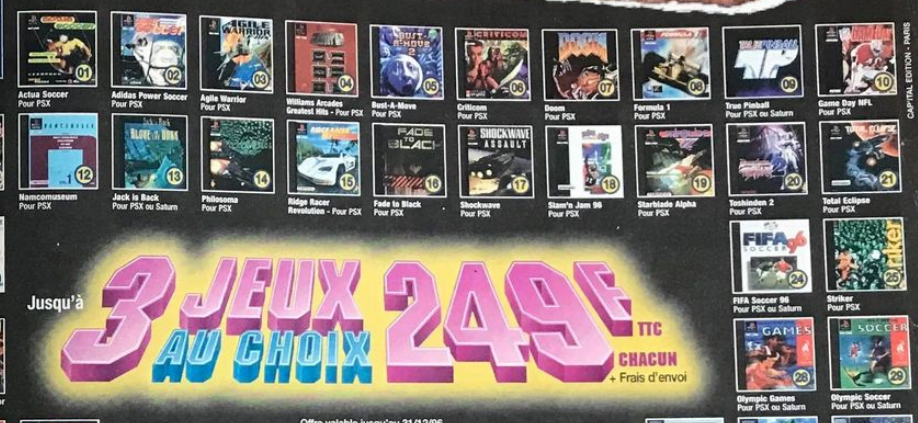
POCAHONTAS

La princesse indienne et son raton-laveur sont les héros d'un bon jeu de réflexion. Vous dirigez tour à tour les deux personnages, et assimilerez les pouvoirs des animaux que Pocahontas libère. Elle pourra ainsi courir, nager, plonger, s'accrocher aux branches, etc. L'animation est assez lente (8 bits oblige), mais la jouabilité ne pose pas de problème et les énigmes sont sympa. Bien que très linéaire, Pocahontas est un bon petit jeu sur GB.

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème !

Club Européen du CD-ROM

La solution pour acheter tes Jeux moins cher



Jusqu'à 3 JEUX AU CHOIX 249 F TTC CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/96

Et en plus... 2 Cadeaux de bienvenue !

1er Cadeau
Une superbe K7 vidéo Cartoons

2e Cadeau
Un cadeau surprise
Si tu réponds dans les 8 jours.

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.
- Un Catalogue Magazine Gratuit chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des Nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment actualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur prix public), donne droit à une Réduction supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CD/ au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er N° 2e N° 3e N°

Je possède une ☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

1er Cadeau : Une K7 Vidéo Cartoons

2e Cadeau : Un Cadeau surprise si tu réponds sous 8 jours

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* Expire le

CB N°

Signature obligatoire

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle Prénom

Nom Tél

Né(e) le

Adresse

Code Postal Ville

Date

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation

PlayStation SEGA SATURN

Le Club par Minitel et par Téléphone

08-36-67-05-05 3615 CCD

Déchire ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA ENTERPRISES, LTD. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

TIPS

Salut! Nous sommes maintenant tous rentrés, et le souvenir des vacances s'efface un peu plus chaque jour... Snif! Mais nous, les joueurs, nous avons un avantage sur le commun des mortels: on ne s'ennuie jamais pendant les temps morts. Allez, goûtez cette livraison de tips, et puis, faites comme moi, mangez des pures nouilles on the rocks with chili sauce. **Switch**

PLAYSTATION

RIDGE RACER REVOLUTION

C'est finalement l'un de vous, fidèles lecteurs, qui a trouvé à quoi sert le fameux "Secret Bonus" qui apparaît lorsque l'on ne tire sur aucun des vaisseaux dans le Galaga. Il s'agit de Cyber Pat, un Suisse très branché, que je remercie d'avoir envoyé un si bon tip. Mais voyons de suite comment procéder.

Tout commence ici. Il ne faut tirer sur aucun des vaisseaux du Galaga pour faire apparaître le Secret Bonus.

POUR BATTRE LES TROIS VOITURES CACHÉES FACILEMENT

Ne tirez sur aucun des vaisseaux pendant le Galaga, et le Secret Bonus apparaîtra. Reprenez ensuite votre sauvegarde avec toutes les voitures et les circuits en Extra. Choisissez le mode "TT" et commencez une des trois courses. Vous vous apercevrez qu'il est facile de battre les voitures cachées. Une fois bloquées, elles se contenteront de rester derrière vous (ainsi que la jaune) à condition que vous ne vous cogniez pas dans les murs et que vous ne preniez pas trop de distance.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, terminez le jeu pour faire apparaître les circuits Extra et les trois voitures cachées dans le mode TT.

Si vous commencez par battre la White Angel dans la dernière course, il ne sera pas bien difficile de battre les deux voitures restantes.

Comme je vous le disais, il est beaucoup plus facile de terminer la course premier. Si vous n'y parvenez toujours pas, consultez votre médecin.

SATURN

THE HORDE

Alors que certains complotent contre le roi, vous lui sauvez la vie. Pour vous remercier, celui-ci vous offre de gouverner des terres hantées par les Hordes. Tribus sans vergogne, elles empêchent tout développement d'un espace vital. Heureusement, un des testeurs de cheval à bascule de l'époque, un monsieur de la Switcherie, a quelques petites astuces qui simplifieront grandement votre tâche. Pour ceux qui n'ont pas suivi, voici quelques codes pour ce Sim City romanesque et médiéval (argent, démos, carte, objets, etc.).

Il est conseillé de commencer une nouvelle partie pour avoir de meilleures chances de réussir les tips.

Attention, tous les codes qui suivent sont à effectuer durant la pause (bouton Start).

POUR COURIR COMME CARL LEWIS

Faites: B, Droite, A, B. Ce tip multiplie par quatre la vitesse du personnage avec les bottes de Boogie.

Si le code est bon, le personnage laisse flotter derrière lui des floconS, révélateurs de la grande vitesse de son déplacement.

POUR PASSER DIRECTEMENT AU SECOND VOLET DE L'HISTOIRE

Faites: Bas, A, Gauche, Gauche, Bas, A, Droite.

Et hop! Vous voilà directement rendu au château pour la suite de votre mission royale.

Bien sûr, la difficulté augmente, mais tous les codes restent valables dans la seconde partie du jeu.

POUR ÊTRE INVINCIBLE

Faites: B, Haut, Droite, Bas, A, Bas, A, Droite.

Comme vous pouvez le constater, le joueur est dans l'eau mais son énergie ne diminue pas pour autant! Highlandeuuurrrr...

POUR AVOIR PLEIN D'POGNON, ET PLUS RIEN À PÉTER (OU LE P. SABATIER'S TIP)

Faites: Gauche, A, A, B, Gauche, A, Droite, Bas.

De quoi construire un fort beau village, non?

PLAYSTATION

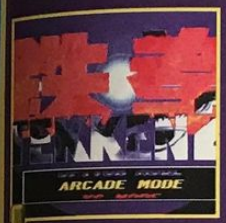
TEKKEN 2

A l'occasion de la sortie officielle du jeu, je vous donne les deux astuces de Tekken 2, qui est, on peut le dire, le meilleur jeu de baston du moment sur Playstation. La première vous permettra de "gonfler" considérablement vos personnages: ils seront ainsi Super Deformed (SD); la seconde d'obtenir une vue de dos, tandis que votre personnage ne sera constitué que de fils de fer.

NOTE: pour que les deux tips suivants soient réussis, il faut avoir terminé le jeu avec tous les personnages.

POUR AVOIR UNE NOUVELLE VUE

Cette astuce ne fonctionne qu'en mode Arcade. Avant la sélection d'un personnage et jusqu'au début du match, maintenez L1 et L2 appuyés.



Entrez dans le mode Arcade.

Avant de sélectionner votre personnage, maintenez la pression sur les boutons indiqués plus haut, et ce jusqu'au début du match..

Ô surprise, une nouvelle vue est proposée! Terrible, n'est-ce pas?

POUR AVOIR LES PERSONNAGES EN SD

Avant la sélection d'un personnage, et jusqu'au début d'un match, laissez appuyé sur Select. Votre personnage grossira. Si vous renouvelez l'opération avant le deuxième round, il double de volume.

Voici la corpulence maximale que peut avoir un perso après avoir subi le "SD" tip.

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY

Bon nombre d'entre vous ont sûrement remarqué à quel point il est dur de faire le tour du jeu. Je vous ai révélé le mois dernier un mot de passe qui permettait de choisir son stage. Mais je dispose aujourd'hui de mots de passe encore plus pratiques. Ils permettent d'être invincible, d'avoir des munitions infinies, de choisir son stage, etc. Rien de plus facile que de se balader dans les niveaux une fois ces mots de passe validés. Switchie est une vraie mère pour vous...

C'est dans les options que vous devrez inscrire les différents Cheat Codes qui suivent.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES DÈS LE DÉPART

Entrez le mot de passe suivant: DY1NGTONIGHT

Si le mot de passe est accepté, "CHEATS ACTIVED" apparaît en rouge.

Comme vous pouvez le constater sur ces photos du premier niveau, toutes les armes sont à vous dès le début.

POUR AVOIR L'ULTIME CHEAT CODE

Entrez le mot de passe suivant: 1G0TP1NK8CIDB00TSON

Si c'est réussi, l'inscription rouge apparaît...

... ainsi qu'une nouvelle option sur l'écran de présentation...

POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE INFINIE

Entrez le mot de passe suivant: 0BL1V10NTR1PTOF1NISH0FF.

Comme pour tous les autres codes, si le mot est entré convenablement, il fonctionne en vous rendant ainsi invicible.

REMARQUE

Tous les codes ci-dessus peuvent être cumulés. Pour ce faire, il faut valider un mot de passe, sortir de l'écran des passwords, y rentrer de nouveau et entrer un autre mot de passe.

POUR AVOIR LES MUNITIONS INFINIES

Entrez le mot de passe suivant: BOXOVTR1CKS

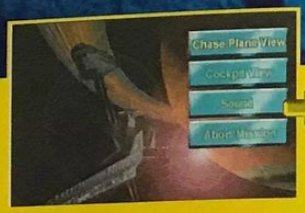
Une fois ce code activé, plus de problèmes de munitions, vous pourrez faire feu à volonté.

... qui vous permet de choisir votre stage tout en étant invincible, sans limitation de munitions, et en possession de toutes les armes.

SATURN

TITAN WARS

Titan Wars, c'est Solar Eclipse en version américaine. Réalisé en tout premier lieu sur 3DO, le jeu s'appelait alors Total Eclipse. C'est un shoot'em up en 3D qui regorge littéralement d'astuces. Certaines permettent de réaliser des clins d'œil aux autres productions de BMG, comme The Horde, et le résultat est plutôt amusant.



Tous les tips qui suivent sont à effectuer durant la pause.

POUR JOUER DANS LE NIVEAU AVEC DES GROSSES TETES
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, B, A, Droite, Start.

Vous voilà dans le Somethin' Trippin Level!

POUR JOUER DANS LE NIVEAU FADE TO BLACK
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, X, Y, Z, Z, Y.

Dans ce niveau, il y a beaucoup de boucliers laser de protection. L'esprit se rapproche bien de Fade to Black.

POUR JOUER DANS LE HOUSE HUNT LEVEL
Faites: Droite, Bas, bas, Gauche, Y, A, Droite, Bas.

Ce niveau vous réserve beaucoup, beaucoup de fraîcheur, à en juger par les parois glacées.

POUR JOUER DANS LE NIVEAU FROST BYTE
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Droite, droite.

Ici encore, la température du niveau n'est pas très élevée.

POUR AVOIR UN MAXIMUM DE VIES
faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Bas, Bas, Y.

Il sera plus facile de voir le bout du niveau, avec toutes ces vies.

POUR ÊTRE INVINCIBLE
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Gauche, Gauche, Y.

Les ennemis ne peuvent plus rien contre votre avancée

POUR JOUER DANS LE CHOWDER LEVEL
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, Y, Bas, Bas, Haut, Droite, C.

Voilà qui devrait vous rappeler l'Egypte ancienne.

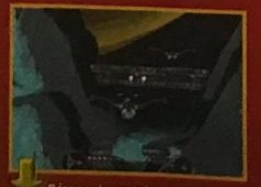
POUR JOUER DANS LE NIVEAU DE LA HORDE
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, C, Haut, Bas.

Dans ce niveau, il faut tirer sur les vaches.

POUR JOUER DANS LE TRENCH LEVEL
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas.

Ce niveau ressemble étrangement à Star Wars.

POUR AVOIR UNE ARME EN PARTIE DIRIGEABLE
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, A, Bas, Y.



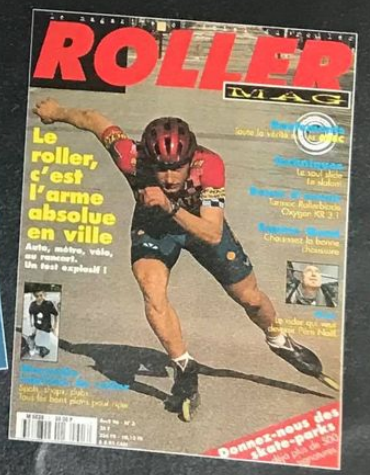
Désormais, certains ennemis seront plus faciles à détruire.

POUR AVOIR UNE ARME COMPLÈTEMENT DIRIGEABLE
Faites: Droite, Bas, Bas, Gauche, B, A, Gauche, Gauche.

Cette option ne reste pas indéfiniment en votre possession.

En ligne ou en traditionnel,
tous les accros du roller se retrouvent tous les mois dans *Roller Mag*

Le magazine officiel du roller
ROLLER MAG



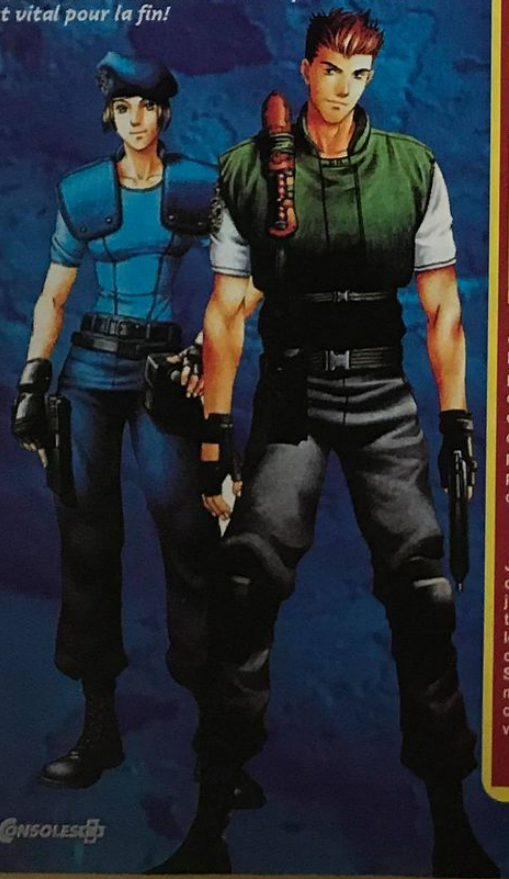
Roller Mag - 21 bis, avenue Sainte-Marie - 94160 Saint-Mandé - Tél. : 49 57 93 35

RESIDENT EVIL

CARNET DE BORD D'UN VOYAGE AU CŒUR DE L'HORREUR

(Suite et fin)

Et voilà, enfin la suite et fin de cette soluce de Resident Evil en mode Hard avec Chris! Vous êtes nombreux à téléphoner à la rédaction pour demander des aides de jeu, mais désormais vous avez toutes les réponses pour vous débloquer, que vous possédiez le jeu en japonais, en américain ou en français. Ça se corse un peu dans cette deuxième partie, avec des énigmes plus complexes et des combats de titans... Faites des potions de vie, c'est vital pour la fin!



RETOUR A MANSION 1F ET 2F

C'est d'un pas alerte, après cette petite promenade de santé dans la maison du gardien, que Chris retourne dans la maison principale pour explorer les pièces fermées jusqu'alors. Le climat est encore plus angoissant car de nouveaux monstres ont fait leur apparition: les Hunters. Chris doit faire preuve de vélocité et de précision pour s'en sortir: ce passage est particulièrement délicat.

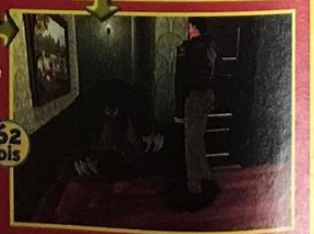
58 Un appel radio survient en 39, alors que je retournais à la maison, mais c'est inaudible. Les chiens en 38 sont toujours là. Je les évite et reprends l'ascenseur. Je fais gaffe aux serpents en haut et je retourne par le jardin à l'intérieur de Mansion 1F.

60 J'ouvre la porte avec la clef du casque. J'allume la lampe et je prends le chargeur pour le Python, que je n'ai pas encore, ainsi que le livre sur la commode. J'examine ce livre – comme le sous-écran me le permet –, pour l'ouvrir et prendre le médaillon de l'aigle caché en son sein.

59 De nouveaux monstres m'attendent. J'en ai un aperçu avec un Hunter, une espèce de gros gremlin qui me poursuit en 15. Je le tue sans états d'âme.

61 Passage au coffre en 16. Pour y accéder, je tue un Hunter. Un message est placardé sur le mur m'indiquant que des cadeaux m'attendent à côté. C'est trop de bonheur dans cet antre démoniaque! Munitions pour le Shotgun, spray de vie, un chargeur! Je pars avec le Shotgun chargé, le Beretta et ses munitions, et la clef de l'armure.

62 Je flingue le Hunter du couloir au Shotgun et j'entre en 62 pour tuer trois zombies. Je ramasse les herbes et retourne au coffre. Je repars avec le Shotgun, ses munitions, la clef du casque et un spray de vie. Je sauvegarde.



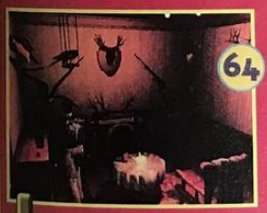
62 bis

la soluce

MANSION 1F

MANSION 2F

63 J'évite les deux araignées du couloir 13 pour déboucher dans le hall d'entrée en 2. Je monte à l'étage et j'entre par la première porte à droite en 5. Je bute les deux Hunters des galeries et j'entre en 6 où deux Hunters m'attendent encore. Les munitions sont limitées, mais je m'en sors.



64 La clef du casque m'ouvre la porte. Je prends le message sur la table, les munitions pour le Python et le Shotgun. Je pousse l'escabeau sous la tête de cerf, j'éteins la lumière et je récupère le diamant rouge dans l'œil de ce sinistre trophée. [NDLR, avec Chris, la porte codée du fond du couloir n'a pas d'utilité, alors que Jill a le code donné par Barry et peut ainsi utiliser des raccourcis bienvenus.]

65 Passage au coffre en 7 en tuant le Hunter devant la porte. Je me ressource si besoin est et je repars avec le Shotgun, des munitions et la clef du casque.

66 Je tue un dernier Hunter dans le couloir. La porte du fond m'amène dans le couloir adjacent et, là, c'est la course de ma vie avec un court arrêt pour shooter en une fois un Hunter. J'entre à fond dans la salle 11, la salle du tigre.

67 Je place le diamant rouge dans l'œil du tigre et j'obtiens enfin le Python en échange. Je termine le ménage en sortant à l'aide de mon nouveau flingue.

68 Retour par le bas au coffre en 16 pour prendre les munitions du Python et je passe en 1 pour flinguer les deux Hunters qui s'y trouvent. J'ai toujours le Shotgun, ses munitions, la clef du casque et une herbe verte. Je vais à l'étage par l'escalier; un Hunter à killer dans le couloir menant en salle 28. Grâce à la clef casque, j'accède en 69.

69 Un serpent sort de la cheminée: j'utilise le Shotgun pour m'en débarrasser. Après le combat, je mange l'herbe verte de ma réserve et je descends dans les bas-fonds en sautant dans le trou.

67 bis

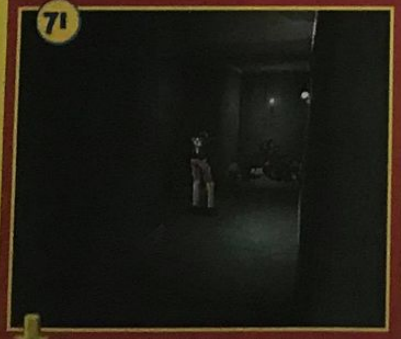
MANSION B1

RETOUR EN MANSION 2F

Il faut enchaîner une longue partie, un challenge d'endurance, pour explorer la Mansion B1. Pas d'arrêt dans la salle du coffre, Chris a au moins deux places libres dans son arsenal car il a laissé la clef du casque dans la serrure. Retour en Mansion 2F: selon votre habileté au tir, il vous faudra aller en 7 dans la salle du coffre pour libérer votre arsenal.

70 Deux zombies sont à l'entrée. Je les tue et ramasse des munitions pour le Shotgun dans le coin de droite.

71



Si nécessaire, je tue les deux zombies qui festoient pour une herbe verte, mais cela en vaut-il la peine?

72

J'entre dans la cuisine. Un passe est sur la gazinière et je tue sans pitié (manque de temps) le zombie devant l'ascenseur pour le prendre (l'ascenseur, bien sûr).

73

Je prends l'ascenseur pour remonter en Mansion 2F, à côté de la salle 73. Deux zombies à tuer (le temps de l'attendrissement n'est pas encore venu). En 73, je trouve deux caisses de munitions pour le Shotgun. Je prendrai la batterie plus tard.

74

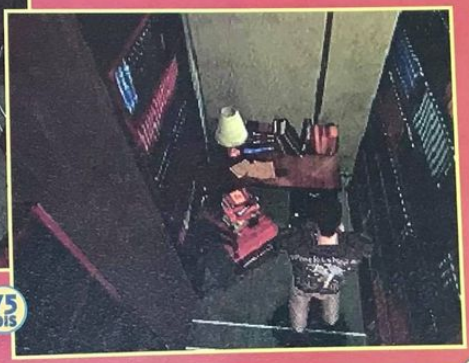
J'entre dans une bibliothèque. Un zombie balèze, à abattre, m'attend. Je le tue et prends dans le tiroir de la commode des munitions pour le Python. Je tue un deuxième zombie derrière la bibliothèque pour ajouter un livre à mes archives.

78 Si je veux des potions de vie, des herbes se trouvent en 78, mais il n'est pas indispensable d'y aller, d'autant que des zombies les surveillent. Je repasse de toute façon en 73 prendre la batterie.

75

J'actionne l'interrupteur sur la sculpture pour éclairer l'endroit où je dois pousser la statue. Je récupère un CD dans l'espace ainsi découvert.

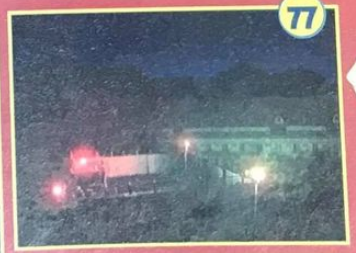
75 bis



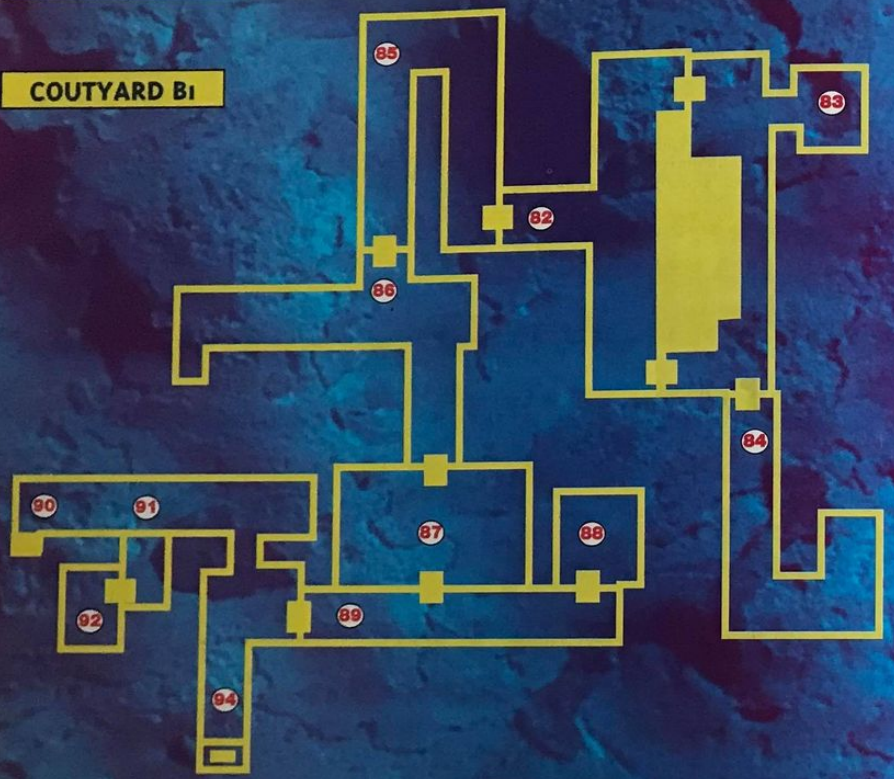
79 Je redescends dans la cuisine par l'ascenseur et je monte l'escalier dans le coin gauche de la pièce. Un zombie m'empêche de monter, je libère le passage... Je me retrouve en 1 et je vais en 7 au coffre pour préparer mon retour dans le jardin. Je prends la manivelle, la batterie, le Python, le Shotgun et leurs munitions. Il me reste une place vacante.

76

77



Si j'ai de la place dans mon arsenal, je reviens en 74, et je pousse l'armoire qui découvre la pièce 76. Un chargeur et un ruban de sauvegarde s'y trouvent. Ce n'est pas indispensable d'y aller. Tant que j'y suis, je jette un coup d'œil par la fenêtre et je vois un héliport. Espoir d'un éventuel départ...



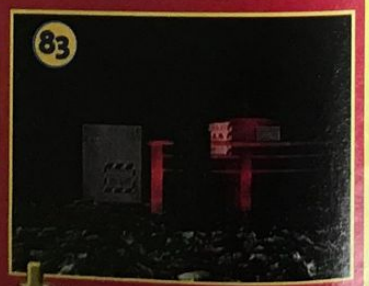
COURTYARD B1

De bien beaux effets de lumière éclairent le sous-sol du jardin. Le sang se reflète sur les murs... Dommage que les Hunters nuisent à la sérénité des lieux. Chris passe sous une cascade, joue du lance-flammes, évite moult périls. C'est dans ce souterrain que Chris commence à douter de la moralité du groupe Umbrella. Il était temps...

80 Je passe par le jardin Courtyard 1F. Je redescends jusqu'à la cascade et je fonce à l'ascenseur hors service en 80 pour y mettre la batterie. Maintenant l'ascenseur fonctionne. J'évite les trois chiens car je suis le meilleur.

81 Je remonte par l'ascenseur qui m'amène en 35. J'use de la manivelle pour remettre l'eau (et je vais en 16 reposer la manivelle). Je reprends le même ascenseur et, en bas, je cours vers la porte qui se trouve derrière la cascade, qui n'est plus, pour entrer en Courtyard B1.

82 Je vais tout de suite à droite dans le sous-sol et je prends le lance-flammes sur le mur.



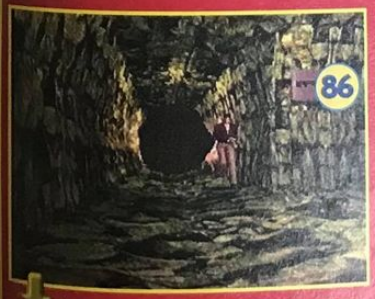
83 Des munitions pour le Shotgun mais aussi un spray de vie. Selon ma place, je prends juste les munitions. Le spray me servira plus tard si je suis blessé.

84 Séquence cinématique où Enrico, agonisant, me parle. Il a été abattu et murmure: "Umbrella..." Le doute s'insinue en moi. Ensuite, je tue un Hunter et je ramasse la manivelle au sol. Retour en 82 en tuant les Hunters au lance-flammes. Je repose le lance-flammes sur le mur pour pouvoir ressortir.

84 bis

85 Une machine à écrire dans le couloir, mais je n'ai pas de ruban. J'actionne le mécanisme mural avec la manivelle pour arriver en 86.

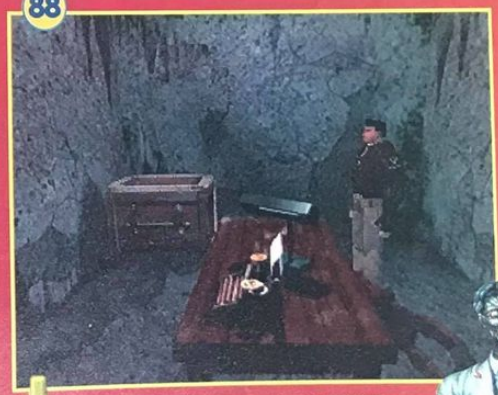
85 bis



86 Je suis poursuivi par une énorme pierre. Une cavité de chaque côté me permet de ne pas être réduit en bouillie. Derrière la pierre, je trouve des munitions pour le Python. Je tue un Hunter et j'entre en 87 muni d'un nouveau lance-flammes situé près de la porte.

87 Je tue l'araignée au lance-flammes. Quelques coups de Shotgun accélèrent le combat, et j'écrase les petites araignées (ou je sors pour qu'elles disparaissent). En revenant, soit je grille la toile au lance-flammes s'il est encore chargé, soit je prends le couteau sur un des barils pour la déchirer.

87 bis



88 Salle des coffres. Si je suis empoisonné, je prends une herbe bleue au sol. S'y trouvent aussi un spray et un ruban. Je laisse le couteau et pars uniquement avec la manivelle, le lance-flammes et le médaillon de l'aigle.

89 Je pose le lance-flammes sur le mur en évitant les serpents, et ça m'ouvre la porte.

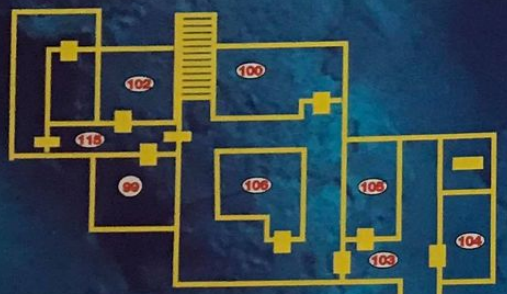
90 Encore une grosse pierre qui déboule et que j'esquive avec ma souplesse naturelle. Derrière elle, je trouve la carte des lieux et un CD.

91 J'enclenche à l'aide de la manivelle, et ce deux fois de suite, un mécanisme pour ouvrir un petit passage vers la salle 92.

92 Je pousse la statue jusqu'à la hauteur de la tache claire sur le sol. J'enclenche alors un mécanisme avec la manivelle: une partie du mur s'avance et pousse la statue. Un deuxième coup de manivelle remet le mur dans sa position initiale et me permet de mettre la statue juste sur la tache blanche. Une trappe surgit: le médaillon du loup s'y cache dans un livre.

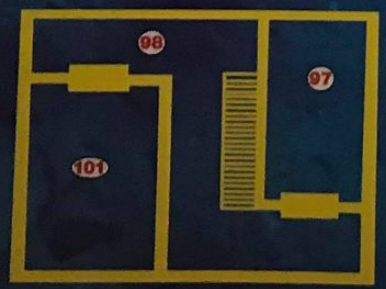
93 Passage en salle du coffre en 88. Je ne garde que les deux médaillons et je ne prends rien d'autre! Je fonce au 94 prendre l'ascenseur pour accéder à la fontaine du Courtyard 1F.

LABORATORY B3



LABORATORY B1

LABORATORY B2



LES TROIS NIVEAUX DU LABORATOIRE

La partie high-tech du jeu, avec des manipulations de matériel informatique, avec des ordinateurs, un appareil à diapo... le tout dans un décor très épuré. C'est aussi la dernière ligne droite et, surtout, la possibilité de bien finir le jeu... Prêtez attention au moindre détail.

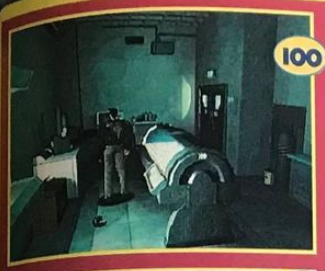
Trois zombies à killer et un CD à récupérer au bout du couloir à côté d'un téléphone. Je prends l'escalier dans le couloir pour aller au Laboratory B3.

Dans Courtyard 1F, j'arrive aux abords d'une fontaine et je pose le médaillon de l'aigle à l'est, celui du loup à l'ouest. Je récupère les herbes vertes au sol et je descends dans la fontaine, qui s'est ouverte.

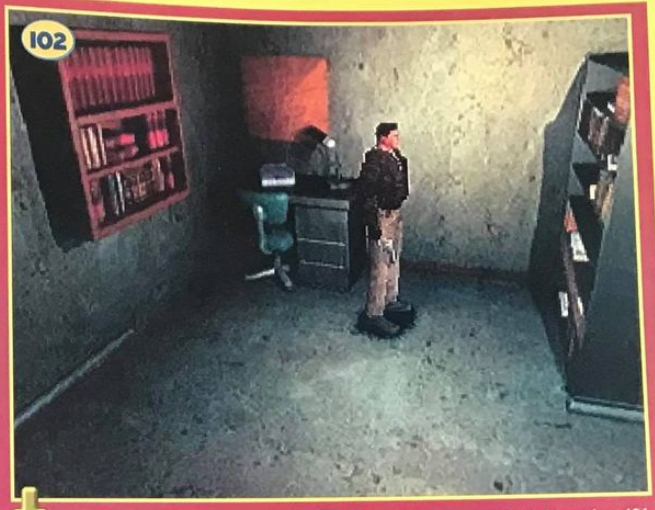
Je suis en Laboratory B1. Je regarde la porte de sortie de secours ("Emergency"), et je descends l'échelle pour aller en Laboratory B2.

J'allume la lumière dans cette pièce. Dans une caisse m'attendent deux chargeurs de Beretta et un tableau codé, qui ne l'est plus une fois un interrupteur actionné derrière l'armoire. Toutes ces informations permettent de décoder un mot de passe inscrit sur le document trouvé dans la pièce.

97 Un coffre dans le couloir. Je laisse les plantes et je prends le Beretta avec toutes ses munitions et le Shotgun chargé.

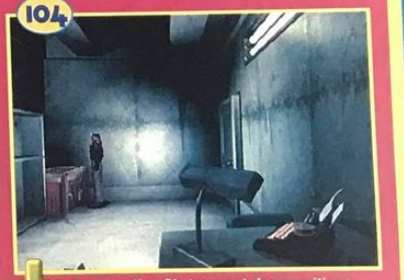


Quelques zombies à réduire en cendres pour aller en 100, armé du Beretta. Salle de l'ordinateur. Je ramasse des diapositives sur le sol et j'entre dans le réseau. On me demande alors le "login" et le mot de passe, respectivement "John" puis "ADA". L'ordinateur m'accepte et me permet d'introduire un nouveau mot de passe ("MOLE") pour ouvrir les portes en Laboratory B2 et en B3.

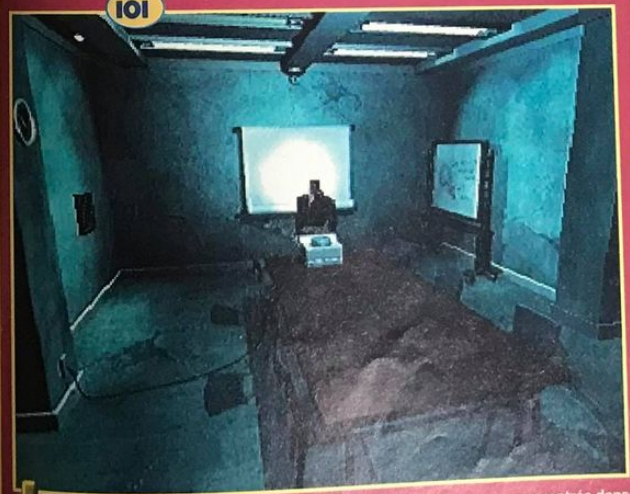


Après un passage au coffre pour prendre le Python, et progresser plus rapidement de ce fait, je laisse le Beretta et je prends un CD. Quatre zombies à killer en 102, au Python bien sûr. Sur le mur, je lis un document sur l'organisation Umbrella, et je mets le CD dans l'appareil sur la table: un message m'est alors donné pour ouvrir une porte codée.

103 J'ouvre la porte avec la clef trouvé en 101 et je shoote un zombie dans le couloir.



Salle de coffre. S'y trouvent des munitions pour le Python, un ruban et des herbes d'antidote. Je prends juste le Python chargé et un CD.



Je mets les diapos dans l'appareil et j'obtiens la liste des monstres rencontrés dans le jeu. Je fais ainsi la connaissance de ce charmant Tyrant, que j'ai hâte de combattre. J'appuie sur un panneau à gauche de l'écran de projection et je trouve une clef dans un passage secret. En partant, je prends les dossiers sur l'armoire près de l'entrée.

Beaucoup de trouvailles: une herbe rouge sur le lavabo et des munitions pour le Shotgun sur la table. Un moment de galère pour pousser les caisses sur les bouches d'aération tout en laissant la place nécessaire pour pouvoir placer l'escabeau entre elles... Crispant... Je me glisse dans la trappe en hauteur par l'escabeau.

106 Munitions pour le Python sur l'armoire et deuxième message codé obtenu en insérant le CD dans l'appareil sur la table.

107 Retour au coffre en 104 par le trajet inverse. Je prends un CD, le Python chargé, ses munitions et je sauvegarde.

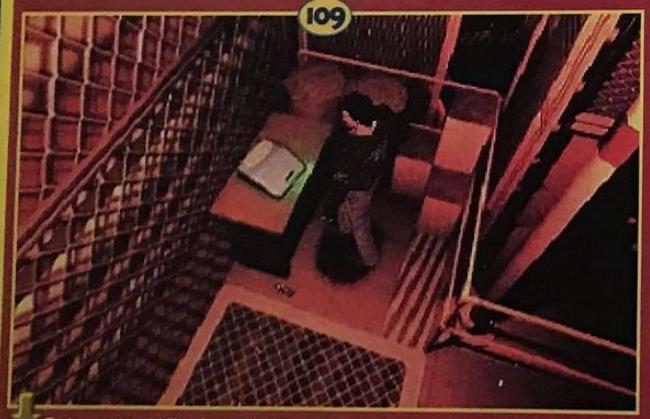
108 Une salle encombrée de monstres et bien bruyante. J'allume l'ordinateur, en répondant "Yes" à la question posée.

113 Séquence cinématique avec Rebecca. Je retourne en salle de coffre en 104. (Si je décide de partir tout de suite, ce sera une fin minable...) Je prends l'arme possédant le plus de munitions et quatre potions de vie. Je sauvegarde et je remets le ruban dans le coffre.

114 Je vais en face pour revenir dans le couloir. Une courte séquence cinématique m'explique que l'alerte est donnée. Je cours comme un dératé en évitant les monstres pour aller en 115.

115

115 bis J'entre les trois messages codés dans la porte qui s'ouvre et je vais délivrer Jill. Je cours pour prendre l'escalier qui remonte au niveau B2. J'évite ou je tue les zombies selon les munitions en poche, et je cours en salle de coffre en 97. Je reprends de la vie si besoin sans utiliser les quatre potions que j'ai dans mon arsenal et je recharge mon arme. Il me faut une place de libre. Je prends l'échelle en 97 pour monter au niveau B1.

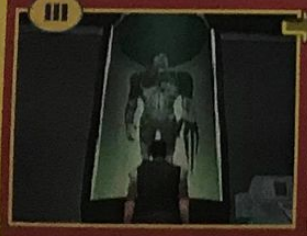


109 Trois monstres à killer. Je mets le CD dans l'appareil pour avoir le troisième message codé.

110 J'enclenche l'ordinateur à gauche de l'entrée et je reviens au coffre en 104. Je prends le Shotgun, ses munitions et un spray ou une herbe verte.

116 Je sors par la porte d'urgence signalée, je cours, j'entends un appel radio, je récupère la batterie sur le sol que je place dans son réceptacle près de l'ascenseur. Je monte seul signaler notre position à l'hélicoptère en haut. Un compte à rebours s'est enclenché.

117 Je ramasse et mets au centre de la piste un signalisateur. L'hélico approche mais Tyrant n'est pas mort! Et je suis crevé! Et pourtant, j'arrive encore à courir pour éviter ses assauts tout en le shootant autant que faire se peut. Mes quatre potions me permettent de tenir la distance et je prends le temps de viser.Je dois gagner du temps à tout prix.



111 Rebecca me rejoint devant l'ascenseur pour une séquence cinématique. Nous montons ensemble dans le labo de Tyrant faire la connaissance de Wesker, le traître agent d'Umbrella qui finit en charpie dans les pattes de Tyrant.

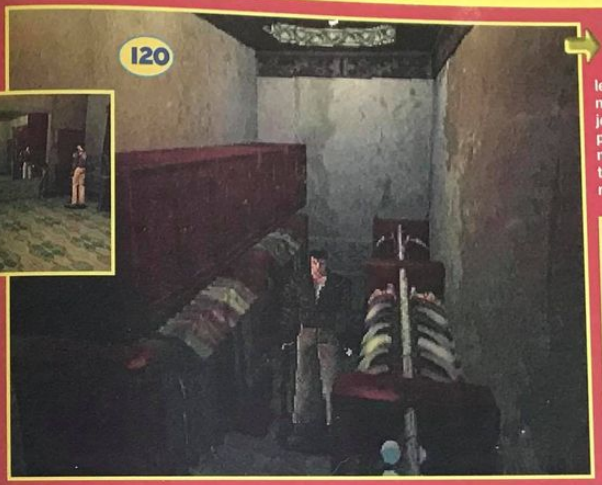
112 Un combat acharné m'oppose à Tyrant. Je cours beaucoup pour esquiver ses attaques et je tire dès que possible au Shotgun. Je suis le meilleur, Tyrant s'écroule et je sors de la pièce en actionnant l'ordinateur.

118 L'hélico m'envoie un lance-roquettes à la dernière seconde pour exploser Tyrant. Nous sommes sauvés, je suis un héros et une séquence cinématique couronne mes exploits.

FIN... ouf! ...NIF

Trois fins différentes sont possibles en Hard selon que Chris a ou non sauvé Jill et Rebecca. Trois fins également en Easy avec Jill en sauvant Barry et Chris. Sauvegardez lorsque le générique vous le propose et vous recommencerez une partie avec une clef vous permettant d'ouvrir la salle 121. Si les tips abondent, notamment sur le Net, peu d'entre eux sont fiables... Après vérification, seul le tip du timing peut vous offrir une nouvelle arme.

119 Un ruban en 119. Un autre ruban en 120, plus des herbes.



120 Dans cette pièce, Chris ou Jill peuvent changer de tenue pour une meilleure protection contre les attaques. Le jeu prend une nouvelle allure. Si vous finissez le jeu en moins de trois heures, vous pourrez encore recommencer une nouvelle partie avec une nouvelle tenue et un lance-roquettes aux munitions illimitées.

DITES NON À REBECCA!

Si vous dites "non" à Rebecca au début du jeu quand elle veut vous accompagner, elle restera en salle de coffre n° 7, et vous redonnera trois fois de la vie lors de vos prochains passages. Mais, d'un autre côté, vous avez besoin que celle-ci vous accompagne...

TA MISSION SI TU L'ACCEPTES...APPELER LE

36 68 11 41*

ET GAGNER PLEIN DE CADEAUX AVEC MISSION IMPOSSIBLE

50 tee-shirts

25 CD albums de la B.O. du film

25 CD 5 titres

Retrouve également Mission Impossible sur le 3615 TCPLUS et gagne plein d'autres cadeaux !

* Et le 08.36.68.11.41 à partir du 18 octobre, numérotation à 10 chiffres obligat

L'homérique homélie du Père Ze

À L'ÉGLISE SAINT-TÉTRISSE, LES SANS-CONSOLE CONTINUENT LEUR COMBAT

Sans-console, vous avez choisi l'église Saint-Tétrisse pour exprimer votre détresse. Dieu vous a fait joueurs, mais Il vous a laissé dans la mouise question fric, et donc question matos. Mais ne maudissez pas le Père éternel: s'Il vous met à l'épreuve ici-bas, c'est qu'Il vous a choisis, une fois refroidis, pour s'asseoir à Sa droite, face à un écran de bonne qualité, un joypad analogique à la main. Et en attendant? me demandent les petits malins.

Croyez-vous que Dieu a créé Consoles+ pour que les joueurs nécessiteux bavent de désir sur les pages de test sans jamais pouvoir prendre un pad en pogne? Non, les mecs, Dieu n'est pas comme ça: Dieu veut que les prix baissent, Il veut que les joueurs s'éclatent de Los Angeles à Tombouctou, des bidonvilles du Caire aux villas de Malibu. Dieu veut que la Nintendo 64 soit distribuée gratos, que la Mairie de Paris crée des vidéothèques bien garnies, que les boutiques d'import cessent de nous prendre pour des vaches à lait et que les éditeurs mettent plus de blé dans la programmation que dans le marketing! En vérité je vous le dis, Dieu finira bien par mettre une râclée au boss de fin: sachez qu'Il pense à vous et qu'Il s'entraîne tous les jours.

AFFAIRE DUTROUX

DE NOUVELLES RÉVÉLATIONS!

Kidnappées, violées et torturées, mortes de faim pour certaines, les victimes de Dutroux n'ont pas rigolé tous les jours. Mais la justice belge saura faire preuve de clémence, sachant que, trituré par son fond d'humanité (tout petit, mais coriace), le bourreau avait laissé dans la cage des enfants une Super Nintendo et quelques jeux. Ah, parce qu'en plus, elles avaient l'électricité?

BLACK FIRE
(SATURN/NOVALOGIC)

You're a crack helicopter pilot doing battle with a take no prisoners enemy (aux commandes de votre poubelle à hélice, personne n'a envie de vous faire prisonnier).

Die sache hat jedoch einen besonderen Haken technologie extraterrestre (les ennemis sont très méchants et vendus aux étrangers). No tendrùs ninguna possibilidad de ewxito (pas une chance de t'en sortir, si tu as été assez con pour y entrer) à moins de vous battre comme s'il n'y avait pas de lendemain (pour ce piteux CD, pas de lendemain, c'est sûr!). E cocchio alla mira, vi servira (ça, j'ai pas compris mais je peux essayer: tu rames péniblement dans un coucou poussif, écœuré par le paysage qui évoque tantôt l'œuf au plat refroidi, tantôt le renvoi gluant d'après Killer Juice©, tu croises des tanks et hélicos et t'oublies de leur tirer dessus tellement ils donnent pas envie et tu t'ennuies, tu t'ennuies...). E la musica esta nullassa (en plus). Prix: D (multo caro).

30 A 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

* audiotel : 2,23/mn et minitel : 1,29F/mn

+ 100 000 JEUX VIDEO NEUFS & D'OCCASION

PARIS 5ème CONSOLES — 01 43 29 59 59
PARIS 5ème CD-ROM — 17 rue des Écoles 75005 PARIS — 01 46 33 68 68
PARIS 6 ème — 56 Bd St Michel 75006 PARIS — 01 43 25 85 55
PARIS 16 ème — 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS — 01 44 05 00 55
AMIENS (80) — 03 22 97 88 88
ANTONY (92) — 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY — 01 46 665 666
ST DENIS (93) — Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 St DENIS — 01 42 43 01 01
CRETEIL (94) — 5 RUE DU GENERAL LECLERC ENTREE RUE PIETONNE CRETEIL VILLAGE 94000 CRETEIL — 01 49 81 93 93

NOUVEAU — NOUVEAU

SCORE GAMES PARIS 9EME
LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION !
6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
OUVERT DE 10 A 19H. TEL 01 53 320 320. M° ST LAZARE

COMPIEGNE (60) — 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE — 03 44 20 52 52
POITIERS (86) — 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS — 05 49 50 58 58
VERSAILLES (78) — 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES — 01 39 50 51 51
TOULOUSE (31) — 14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE — 05 61 216 216
CHELLES (77) — Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES — 01 64 26 70 10
KREMLIN BICETRE (94) — OUVERTURE OCTOBRE — 30 BIS AVENUE DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE) 94270 KREMLIN BICETRE — 08 36 685 686*
PANTIN (93) — 63 AV JEAN LOLIVE NATIONALE 3 93500 PANTIN — 08 36 685 686*
SCORE GAMES V.P.C — 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS — 01 53 320 320

369 F — RESIDENT EVIL PSX

399 F — TEKKEN 2 PSX

NEW ! — DIE HARD TRIL. PSX 369F — DIE HARD TRIL. SATURN 399F

399 F — RAGING SKIES PSX

349 F — SAMPRAS TENNIS PSX

349 F — FORMULA ONE PSX

349 F — CHRONICLE SWORD PSX

449 F — DARK SAVIOUR (JAP) SAT.

449 F — FIGHTING VIPER (JAP) SAT.

349 F — DESTRUCTION DERBY SAT.

399 F — ALIEN TRIL. SAT.

NEW ! — NIGHTS / SATURN 399F — NIGHTS + PAD SPECIAL 499F

3DO GOLDSTAR

JEUX 3DO NEUFS	
BATTLE SPORT	249
CAPTAIN QUAZAR	249
CREATURE SHOCK	449
DAEDALUS ENCOUNTER (US)	399
DEMOLITION MAN	199
DIGITAL DREAMWARE	199
DOOM (USA)	199
DRAGON LORE (USA) 3 CD V.F	399
DRUG WARS	349
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
FLYING NIGHTMARES	199
GAMES GURU	249
GEX	199
HELL	149
IMMERCENARY	149
IMMORTAL DESIRES	249
KILLING TIME	249
KINGDOM (THE FAR REACHES)	149
PEBBLE BEACH GOLF	149
PERFECT GENERAL (USA)	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHOENIX 3	249
PO'ED	249
POLICENAUTS	199
PSYCHIC DETECTIVE	349
RETURN FIRE	199
RETURN FIRE «MAPS OF DEATH»	169
SHADOW	149
SHOCKWAVE	299
SLAM'N JAM 95	199
SNOW JOB	369
SPACE ACE	149
SPACE HULK	199
SPACE SHUTTLE	199
STAR CONTROL 2	149
STARBLADE	149
STARFIGHTER	249
STRIKER	349
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	199
SUPER WING COMMANDER	299
SYNDICATE	99
THEME PARK	149

ATARI JAGUAR

CONSOLE JAGUAR 64 BITS NEUVE	399
LECTEUR CD-ROM	1390
JAG LINK	249
ADAP. MULTI JOUEURS	199
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
JEUX JAGUAR NEUFS	
DRAGON'S LAIR CD	499
HOVERSTRIKE CD	449
ATTACK... MUTANT PENGUINS	449
BRUTAL FOOTBALL	199
BUBSY	199
CANNON FODDER	299
CHECKERED FLAG	199
CLUB DRIVE	199
CYBERMORPH	99
DEFENDER 2000	449
DINO DUDES	199
DOUBLE DRAGON 5	199
DRAGON	199
HOVER STRIKE	349
I WAR	449
IRON SOLDIER	349
KASUMI NINJA	199
NBA JAM T.E	499
RAYMAN	449
SENSIBLE SOCCER	299
SUPER CROSS 3D	449
SYNDICATE	299
TEMPEST 2000	199
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT	399
ZOOL 2	199
JEUX JAGUAR OCCASION	
HIGHLANDER CD	299
CANNON FODDER	199
CHEKERED FLAG	139
CYBERMORPH S/BOITE	49
DINO DUDES	139
HOVER STRIKE	249
SENSIBLE SOCCER	199

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE SATURN D'OCCASION	1190
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN THE DARK 2	349
ATHLETE KING	399
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLACK FIRE	369
BUBBLE BOBBLE	299
BUST A MOVE	299
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	79
CYBER SPEEWAY	349
CYBERIA	369
DAYTONA USA (FR)	199
DECATHLETE	369
DEFCON 5	349
DIGITAL PINBALL	349
DRAGON BALL Z N°2 (JAP)	399
EARTHWORM JIM 2 (US)	329
EURO 96	399
FATAL FURY 3 (JAP)	499
FIFA 96	249
FIGHTING VIPERS (JAP)	449
GALAXY FIGHT	349
GEX	349
GHEN WAR	369
GOLDEN AXE THE DUEL	349
GUN GRIFFON	349
HI OCTANE	369
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
LOADED	399
MORTAL KOMBAT 2	199
MYST	399
MYSTARIA REALM OF LORE	399
NEED FOR SPEED	369
PANZER DRAGON 2	399
SEGA RALLY !	369
STREET FIGHTER ALPHA	399
STRIKER 96	299
STORY OF THOR 2	399
THEME PARK	399
TOSHINDEN	399
TRUE PINBALL	299
ULTIMATE MK3	349
VALORA VALLEY GOLF	399
VAMPIRE HUNTER (JAP)	379
VICTORY GOAL	199
VIRTUA COP + GUN	499
VIRTUA FIGHTER (JAP)	99
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUA FIGHTER KIDS (JAP)	449
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	129
WIPE OUT	299
WORMS	349
WWF ARCADE GAME	399
JEUX SATURN D'OCCASION	
CYBER SPEEDWAY	199
DAYTONA USA	99
EURO 96	279
FIFA 96	169
GALACTIC ATTACK	279
HI OCTANE	279
MAGIC CARPET	279
MYSTARIA REALMS OF LORE	279
PANZER DRAGON	199
THUNDERHAWK 2	279
TOSHINDEN (JAP)	199

SONY PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION NEUVE + PAD + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE PLAYSTATION OCCASION	1190
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE TURBO	169
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
VOLANT	499
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
ACTUA SOCCER	199
ADIDAS POWER SOCCER	369
AIR COMBAT	349
ALONE IN THE DARK 2 + JACK	349
BUST MOVE 2	269
CRITICOM	349
CYBERIA	369
CYBERSLED	349
D.	349
DEFCON 5	349
DESCENT	349
DESTRUCTION DERBY	369
DISCWORLD	349
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE	399
ESPN EXTREME GAMES (US)	299
EXTREME PINBALL	369
FADE TO BLACK	369
FIFA 96	249
GALAXIAN 3	349
GALAXY FIGHT	399
GEX	349
GOAL STORM	349
GRADIUS DELUXE PACK	499
GUNDAM (JAP)	139
GUNSHIP	369
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	299
JUMPING FLASH 2+1 (JAP)	499
JUPITER STRIKE	349
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
KRAZY IVAN	349
LOADED	349
LONE SOLDIER	329
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MORTAL KOMBAT 3	399
NAMCO MUSEUM VOL.1	369
NBA IN THE ZONE	299
NEED FOR SPEED	369
NFL GAME DAY	299
NHL FACE-OFF	299
NOVASTORM	349
OLYMPIC GAMES	349
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER GENERAL	399
PARODIUS DE LUXE	379
PGA TOUR GOLF 96	369
PHILOSOMA	349
PRO PINBALL	369
RAYMAN	369
RESIDENT EVIL	369
REVOLUTION X	349
RIDGE RACER REVOLUTION	399
RISE OF THE ROBOTS 2	299
SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	499
SHELLSHOCK	249
SHOCKWAVE ASSAULT	369
SLAM & JAM 96	299
STARBLADE ALPHA	349
TOBAL N.1 (JAP)	TEL !
TOSHINDEN 2	369
TRACK & FIELD	369
TIME COMMANDO	369
VAMPIRE (JAP)	399
VIEW POINT	369
WAR HAWK	349
WIPE OUT	369
WORLD CUP GOLF PROF EDIT	349
WORMS	349
WRESTLEMANIA	249
ZERO DIVIDE	369
JEUX NEUFS PLAYSTATION D'OCCASION	
ACTUA SOCCER	139
ADIDAS POWER SOCCER	269
ALIEN TRILOGY	269
ASSAULT RIGS	249
CRITICOM (US)	159
CYBER SLED	169
CYBERSPEED	169
D.	239
DEFCON 5	199
DESCENT	299
DOOM	249
EXECTOR (JAP)	169
FIFA 96	169
HI OCTANE	199
JOHNNY BAZOOKATONE	199
JUPITER STIKE	239
KILEAK THE BLOOD 2 (JAP)	349
LONE SOLDIER	229
MAGIC CARPET	279
METAL JACKET (JAP)	139
MORTAL KOMBAT 3	199
NBA IN THE ZONE (US)	279
NOVASTORM	169
POWER SERVE	269
PRIME GOAL EX (JAP)	279
SPACE GRIFFON (JAP)	179
SPACE HULK	279
STREET FIGHTER MOVIE	199
TEKKEN	279
THUNDERHAWK 2	249
WAR HAWK	169
WING COMMANDER 3	279
ZERO DIVIDE	199

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DES EVENTUELS RETARDS DE SORTIE. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320
MINITEL : 3615 SCORE GAMES
VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
COMMANDES FAX : 01 320 321
NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686
TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES
INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686
HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

Non, je ne suis pas un nain de jardin! Mobilisez-vous contre la fabrication abusive de nains de jardin de plastique ou de plâtre. Les gens n'ont aucune idée de ce qu'avoir un nain dans son jardin peut signifier. Dans mon pays, il y a bien longtemps, les gens disposaient dans leur jardin une petite figurine de bois à l'effigie du terrible Ganhk Ahkre pour chasser les mauvais esprits et les empêcher de pénétrer dans leur maison. Depuis, la croyance est devenue mode et a envahi le monde entier. Vous n'allez tout de même pas me faire croire que monsieur Dupond, qui habite dans son pavillon à Palavas-les-Flots, a disposé son nain de jardin à côté de la fontaine aux poissons rouges uniquement pour chasser les mauvais esprits? Ne me faites pas rire. Alors mobilisez-vous (j'ai l'impression d'entendre Gérard Holtz le matin sur Europe 1), et boutez hors des jardins ces pauvres nains de Castorama à trois sous six centimes. Non mais!

Bomboy et Gérard Holtz, mobilisons-nous!

PRIX SPÉCIAL HUMOUR

Le gagnant de la couverture la plus sympa du mois se nomme Brice Laurent, et il habite Bergerac. Son dessin est très inspiré du dessinateur Coyote, que l'on retrouve chaque mois dans les pages de notre excellent confrère "Fluide glacial" (22 francs chez votre marchand de journaux). Il reçevra donc le prochain Consoles+ dûment dédicacé par toute l'équipe. Bien joué, p'tit gars!

ÇA VA, SAVIN, QUEL TRAFIC!

Q Damien Savin, qui habite Oublins, a acheté le Hors Série Consoles+ de cet été, et se demande pourquoi la Nintendo 64 sera vendue en France aux alentours de 4 990 francs, alors que nous annoncions un prix de 1 500 francs environ.

R Salut, Damien. Je te remercie d'avoir acheté le Hors Série Consoles+ de cet été, et je suis certain qu'il t'a enthousiasmé. Je comprends ton étonnement: la Nintendo 64 est vendue actuellement en France à un prix exorbitant. Mais attention, il ne s'agit pas d'une version officielle de la Nintendo 64, mais d'une version d'importation, c'est-à-dire japonaise. Il faut savoir d'une part que son prix est beaucoup plus élevé que n'importe qu'elle autre console du marché, mais, d'autre part, que les boutiques qui en font l'import sont hors la loi. Nintendo France leur en a interdit la vente. Par contre, quand la console Nintendo 64 sera vendue officiellement en France, peut-être à Noël – mais plus vraisemblablement au mois de février 97 –, son prix n'excédera pas les 1 500 francs, voire moins. En effet, les Américains annoncent une baisse du prix de la Nintendo 64 alors qu'elle est à peine sortie aux Etats-Unis. Elle coûte là-bas 200 dollars (environ 1 000 francs). Nous sommes donc devant une équation à deux inconnues: la date de sortie officielle de la console en France, ainsi que son prix de vente. Comme disent les anglais: wait and see.

BOMBGIRL MON AMOUR (ÉPISODE 3)

Q Bombgirl, une habituée du "Courrier" de Consoles+, est de retour. Je ne sais pas où elle a passé ses dernières vacances, mais elle est (soi-disant) bronzée de partout. JE VEUX VOIR! La douce Bombgirl me dit qu'on lui aurait dit (vous me suivez?) que les jeux Megadrive seraient compatibles avec la Saturn sans adaptateur. Info ou intox? Elle me demande également si le fait que la Nintendo 64 ne dispose pas d'un lecteur de CD-Rom n'est pas un désavantage. En effet, quand on achète une Playstation ou une Saturn on peut écouter ses CD audio grâce au lecteur CD-Rom.

R Bonjour, ma belle. Enfin tu me donnes de tes nouvelles. Tu es certainement la lectrice qui m'envoie le plus de courrier. Cela me touche énormément. Euh... à quand une photo de toi? Pour répondre à ta première question, j'aimerais bien que tu me présentes la personne qui a pu te raconter une telle sottise! Je lui ferai goûter la saveur de ma nouvelle hache triple action et ses mollets s'en souviendront! Nom d'un nain, mais de qui se moque-t-on? La Megadrive et la Saturn ne sont en aucun cas compatibles pour l'instant. Tu peux toujours essayer de mettre une cartouche Megadrive dans le port cartouche de la Saturn, cela ne donnera rien du tout! C'est même très fortement déconseillé. En ce qui concerne le lecteur CD-Rom des consoles Playstation et Saturn, je me demande franchement si beaucoup parmi vous les utilisent pour écouter leur CD audio... Je me trompe? Dans une grande majorité, votre console vous sert à jouer et non pas à écouter de la musique. Je suis certain que vous écoutez vos CD audio dans votre chambre sur une chaîne hi-fi comme tout le monde, non? Je suis donc à peu près persuadé que le fait que la Nintendo 64 ne dispose pas d'un lecteur de CD-Rom ne sera pas un grand désavantage pour Nintendo. A très bientôt, ma belle Bombgirl.

DEMOLIZIA EN CONCERT

Q De lui, je ne connais que le nom de son groupe, Demolizia, et sa fonction, batteur. Sa lettre est anonyme, encore une... Je vais donc t'appeler Bob, tu permets? Merci. Ainsi, Bob aimerait savoir si le Mad Catz, le volant disponible pour la Playstation, est compatible avec tous les jeux de course de voitures. Il me demande aussi pourquoi une Playstation multistandard est plus chère d'environ 1 000 francs par rapport aux autres Playstation.

R Salut Bob, ça boume? (wouah, quel humour). Hélas, mille fois hélas, le volant Mad Catz n'est pas compatible avec la totalité des jeux de course de voitures sur Playstation. C'est pour cela que Sony ne le distribue pas officiellement en France. Cependant, il reste un produit d'une excellente qualité: le volant procure des sensations proches de la réalité, les pédales ne sont pas souples et offrent une résistance agréable. Pour une fois, on n'a pas l'impression de bouger ses pieds dans le vide. Mais, pour te rassurer, j'ai entendu dire que la plupart des jeux de course récents sont compatibles avec le volant Mad Catz. Par exemple, le nouveau WipEout, WipEout 2097, est 100% compatible avec ce volant. Mais ce n'est pas tout, puisque Formula One, disponible depuis le 13 septembre dans les boutiques, est lui aussi tout à fait compatible avec ce volant, tout comme le prochain Destruction Derby 2! Alors? Si c'est pas des bonnes nouvelles, tout ça! Si les consoles Playstation Multistandards sont vendues 1 000 francs de plus que les autres, c'est que la boutique qui les vend s'en met plein les fouilles. Ne l'achète surtout pas, et écoute ce conseil de Bomboy: si tu veux rendre ta console compatible avec tous les jeux du marché, fais-toi installer une puce à l'intérieur de ta Playstation. Cela te coûtera un peu moins de 300 francs. Je sais qu'à Paris les boutiques La Bécane (16.1) 42 80 10 39 et Game Station (16.1) 42 45 63 63 proposent cette installation. Appelle-les, ils sont très sympa.

ROBIN, COURT ET EFFICACE

Q Robin est un mec comme je les aime: il me pose une question courte, donc efficace. Il me demande si Puzzle Bobble sera un jour adapté sur Game Boy.

R Salut Robin. A question courte, réponse hyper courte: je doute fort que Puzzle Bobble soit un jour adapté sur Game Boy. Salut.

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 92514 BOULOGNE CEDEX OU ÉCRIS TON COURRIER SUR LE 3615 TCPLUS

GI-SIT NICO, HEU PARDON, CI-GIT NICO

Q Nico Gisie est un fervent lecteur de Consoles+. Il m'écrit souvent. Dans un jour de grâce, je lui réponds enfin. Je suis bon prince. Nico me demande tout d'abord si je lis vraiment tout le courrier de Consoles+. Il aimerait aussi savoir pourquoi Nintendo a préféré la cartouche au CD-Rom, et ce qu'il doit s'acheter comme console pour Noël: une 32 bits, Playstation ou Saturn, ou bien une Nintendo 64. Difficile question.

R Salut Nico. Tu es de la famille de Niiico? Non? Aucune importance. Oui, je lis tout le courrier de Consoles+. Et je dois dire qu'avec tout ce que vous m'envoyez, je n'ai pas le temps de m'ennuyer. Chaque mois, je recois cinq fois ma taille de lettres en sacs, et presque autant de dessins. C'est un travail de fourmi, voire de nain. Il est difficile de savoir pourquoi Nintendo a préféré garder le bon vieux système de cartouche plutôt que d'utiliser le CD-Rom. Peut-être à cause des temps d'accès, qui sont un peu lents? Cet argument aurait pu être valable il y a deux ans. En effet, à cette époque, les lecteurs quadruple vitesse ou sextuple vitesse coûtaient encore très cher. De nos jours, ce n'est plus le cas. Il n'y a qu'à voir les ordinateurs PC ou Macintosh: ils sont vendus en standard avec des lecteurs CD-Rom 6x, voire 8x pour certains modèles. Le prix de tels lecteurs CD-Rom a terriblement chuté et je ne vois pas pourquoi Nintendo refuse toujours d'adopter cette technologie! Avec une telle vitesse de tranfert, je peux t'assurer que le chargement est très rapide. Je ne comprends

VOS MEILLEURES COUVES

Comme c'est étrange, j'ai l'impression que les grandes vacances et cette rentrée scolaire vous ont donné la pêche! En effet, vos dessins sont tous merveilleux et je ne sais plus où donner de la tête. J'ai aussi remarqué que, de plus en plus souvent, vos couvertures comportaient des personnages de comics américains – ce qui remplit mon cœur de joie –, mais aussi des "X-Files" ("Aux frontières du réel"), ce qui me touche beaucoup. Continuez ainsi mes amis, vous êtes sur la bonne voie. Le gagnant du mois est...
Loïc OUARET, de Mollégès! On applaudit...

STEVE MOHAMED (LA COURNEUVE)

YOHANN BIHAN (CONCARNEAU)

RAPHAEL HEDON (WALLERS-ARENBERG)

CEDRIC PRUVREL (BERNIERES)

donc pas bien, moi non plus, la politique suivie de Nintendo. Ta dernière question est très embarrassante: quelle console choisir à Noël? 32 bits ou 64 bits? Ce qui est certain, c'est que, quelle que soit la console que tu choisiras d'acheter à Noël, elle te coûtera entre 1 200 et 1 500 francs. A quelques centaines de francs près, le prix n'est donc pas un critère valable pour motiver ton choix. Ce que je conseillerai, c'est de juger la qualité et la quantité des jeux réellement disponibles sur toutes ces consoles au moment de Noël, et de ne pas te fier aux prévisions de sortie (souvent fantaisistes). Compare aussi le prix moyen des jeux vendus sur chacune de ses consoles. Calcule le nombre de jeux que tu peux acheter en moyenne par mois ou par an avec l'argent que tu as ou dont tu disposeras dans l'année. Il te suffit ensuite de comparer tous ces chiffres, et ton choix sera fait. Bon courage, Nico!

VOIR MOURER ET MOURIR

Q *Joan Mourer, qui habite Herrlisheim, me demande si un nouveau Mario fera son apparition sur Super Nintendo. Une question courte et simple comme je les aime.*

R Salut, Joan. Le problème, avec Nintendo, c'est que l'on n'est jamais certain de ce qu'ils préparent pour l'avenir. La plus belle preuve est l'anecdote suivante: lors du salon de l'E3 qui s'est déroulé au mois de mai dernier, nous avons eu droit, sur le stand Nintendo, à la présentation du nouveau Donkey Kong sur Super Nintendo: Dixie Kong's Double Trouble. Personne n'en avait jamais entendu parler et pourtant il était bel et bien là! D'après les dernières rumeurs qui courent au Japon, Nintendo serait effectivement en train de préparer un nouveau Mario. Mais pas sur Super Nintendo! En effet, Miyamoto San, quelque peu déçu par Yoshi's Island (il est difficile, le gars), serait en train de préparer un jeu de plates-formes 2D de Mario sur Nintendo 64! Je te laisse imaginer ce que peut donner un tel jeu avec une console aussi puissante que la Nintendo 64. Mais attention, il ne s'agit que de rumeurs. Epluche attentivement les articles de notre correspondant Kagotani San, en direct du Japon, et tu y apprendras beaucoup de choses intéressantes.

MASTER P.G, ROI DU RPG

Q *Master P.G est le roi des jeux de rôles sur console. Rien ne lui résiste et il termine chacun d'eux dans des temps record. Quel champion, ce p'tit gars! Cependant il me pose une question que beaucoup d'entre vous m'ont posée il y a de longs mois de cela. En effet, en terminant Final Fantasy VI sur Super Nintendo avec adaptateur (Final Fantasy III en version américaine), il se demande pourquoi la fin est tronquée. La console n'affiche pas toute la scène finale... Bomboy est là pour t'éclairer, aventurier.*

R Salut Master P.G. Enchanté de parler au plus grand aventurier que la Terre puisse porter. Ton problème d'affichage de fin de jeu est tout simplement dû à un problème de compatibilité entre la cartouche et ta console de jeu: ton jeu est une version américaine, donc prévu pour tourner en 60 hertz, alors que ta console française n'est fréquencée qu'à 50 hertz. Malgré le fait que tu possèdes un adaptateur perfectionné, cela ne change rien à ce problème. Il y a donc un décalage entre la musique et les images, et en définitive, le jeu plante lors des séquences de fin. Tu n'y peux rien, à moins bien sûr que tu envisages d'acquérir une console américaine... Mais est-ce vraiment nécessaire?

TIMIDE MAIS SANS COMPLEXE!

Q *Timmy est un lecteur qui habite Lyon. Il m'envoie environ douze lettres par mois, que voulez-vous il m'aime... Pour éviter de mourir étouffé sous son courrier, je vais le calmer en répondant à ses questions. Il aimerait connaître les prochains jeux de course de voitures sur Playstation. Il me demande aussi si Earthworm Jim 2 sur Playstation sera aussi réussi que sur Saturn.*

R Salut, Timmy. Alors, heureux? Je réponds enfin à tes questions, et tu vas pouvoir faire des économies sur les timbres postaux! Les prochains jeux de course de voitures sur Playstation ne sont pas nombreux. Il faut dire que la rentrée scolaire a été riche en événements! Je l'ai déjà dit – mais je ne renâcle guère à me répéter pour bien me faire comprendre –, Formula One (Psygnosis) et Penny Racer (Sony) sont disponibles depuis le 13 septembre. Normalement Burning Road (Funsoft) devrait être disponible dans les jours à venir (s'il ne l'est déjà à l'heure où tu liras ces lignes), tout comme WipEout 2097 (encore Psygnosis). Au cours du mois prochain devrait sortir le fameux Destruction Derby 2 (Psygnosis toujours) sur Playstation. Voilà qui devrait te calmer, non? En ce qui concerne Earthworm Jim 2, je ne suis absolument pas certain qu'il sera adapté sur Playstation. Il est donc impossible de te dire s'il est aussi bon que sur Saturn.

IRIA, BLONDE, 15 ANS, 1,60 M POUR 49 KILOS

Q *Je vous présente Iria, ma nouvelle fan. Elle a plusieurs amours dans sa vie: ses chevaux, son chien, sa Playstation et Bomboy. Normal, non? Elle me demande que choisir entre Toshinden 2 ou Tekken 2. De plus, Iria dispose dans sa logithèque de WipEout, et elle se demande si elle doit acheter le nouveau WipEout ou non. Elle hésite également entre Road Rash et Extreme Games. Pour finir, elle aimerait savoir à quoi sert le port d'extension situé à l'arrière de la Playstation. Mystères que, dans ma grande galanterie, je m'empresse évidemment d'élucider.*

R Bonjour, délicieuse Iria. Je suis heureux de t'accueillir parmi nous. Pas trop tendue? Non? Tant mieux! Tu sais, c'est toujours difficile de faire ses premiers pas dans le Courrier de Consoles+. Relax, tu verras, tout se passera pour le mieux. Tu hésites entre Toshinden 2 et Tekken 2, je te comprends. Ces deux jeux disposent chacun d'atouts non négligeables. Toshinden 2, par exemple, est graphiquement plus réussi. Les personnages sont de toute beauté: effets de transparence à gogo et apparence très réaliste. Les coups sont nombreux et variés. Tekken 2 offre quant à lui des graphismes un peu moins soignés: les personnages ont une apparence plus cubique. Mais le point fort de Tekken 2, c'est le nombre de coups et de personnages qu'il offre: vingt-cinq personnages et des dizaines de Combo d'environ dix coups! C'est fort, très fort. D'ailleurs, va donc jeter un coup d'œil au test publié dans ce numéro. Cela t'aidera beaucoup pour fixer ton choix. En ce qui concerne le nouveau WipEout, tu peux y aller les yeux fermés: il est absolument démentiel. Là aussi, le jeu est testé dans ce numéro, alors jette-toi dessus, c'est du tout bon! En revanche, le choix entre Road Rash et Extreme Games est très délicat. Les jeux sont similaires. Et moi-même, je ne sais lequel choisir. Mais si tu veux un conseil, attends Extreme Games 2, il devrait sortir prochainement. Le port d'extension qui se trouve à l'arrière de la Playstation est destiné à recevoir des périphériques externes. Pour l'instant, Sony France n'est pas en mesure de préciser (ou ne veut pas nous dire), quels genres de périphérique il sera capable de recevoir. On peut supposer qu'il y aura une carte MPEG afin de lire les CD Vidéo sur la Playstation ou alors un modem pour se connecter à Internet... mais rien n'est moins sûr. Toutes les suppositions sont à prendre avec des pincettes. Comme d'habitude, on ne saura rien avant une annonce officielle de Sony Japon. Il va falloir attendre encore un peu!

MÉMAIN ONT LA PAROLE

Q *Jean-Marc Mémain, dit "l'inconnu" ou "le roi des RPG" me pose une tonne de questions. D'ordinaire, je l'aurais envoyé paître dans les prairies, mais comme je suis bon prince aujourd'hui, je m'en vais lui répondre. Il me demande les dates de sortie officielle des jeux suivants:*
1) Final Fantasy VII,
2) Samuraï Spirits RPG,
3) Popolocrois,
4) Tobal N8i,
5) Dragon Ball Z 2.
Il me demande également si une suite est prévue pour Resident Evil et Adidas Power Soccer, et si le Panda boit du Killer Juice©.

CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 92514 BOULOGNE CEDEX OU ÉCRIS TON COURRIER SUR LE 3615 TCPLUS

R Salut, Jean-Marc. Tu as de la chance, je suis de bonne humeur... Je ne connais pas la date de sortie de tous les jeux que tu m'as cités, mais je peux te dire que:
1) D'après Sony France, la conversion de Final Fantasy VII devrait se faire en moins de quatre mois après la sortie du jeu au Japon. La version japonaise est attendue pour le mois de décembre. Le jeu devrait donc sortir en version française en avril ou mai 97.
2) Je ne connais pas la date de sortie francaise de Samurai Spirits RPG, et il n'est même pas encore certain qu'il sera un jour disponible en version française!
3) Là aussi, je doute que le jeu soit un jour converti.
4) Tobal n°1 devrait sortir en version francaise au début de l'année prochaine si tout va bien.
5) Dragon Ball Z 2 sort en version officielle au mois de novembre, Bandai vient de me le confirmer.
Enfin, tu seras ravi d'apprendre que Resident Evil 2 est en phase terminale de programmation au Japon. Reporte-toi donc aux pages des Previews Japon. Apparemment tout débute dans un commissariat de police... les flics sont tous des zombies et il faut les cartonner! Aucune suite n'est prévue à Adidas Power Soccer pour l'instant. En ce qui concerne le Killer Juice©, le Panda en est en effet très friand. Ce qui explique pour une grande part son état physique actuel...

VOS DESSINS SUR DISQUETTE OU SUR LE NET!

Comme je vous le disais le mois dernier, je propose à ceux qui le peuvent, ou qui le désirent, de m'envoyer leurs dessins réalisés sur ordinateur (PC, Macintosh, Atari ST ou Amiga). Soit vous me faites parvenir votre dessin sur disquette, soit par E-mail si vous avez un compte Internet. Niiico se chargera de recevoir vos dessins et de me les faire parvenir. Voici son adresse:
nicolas@imaginet.fr

VOS MEILLEURES COUVES

VINCENT NGHIEM (LE CHESNAY)

THIBAULT BERENGUIER (ROGNONAS)

GWENDOLINE VAN DER VORST (MARIAKERKE, BELGIQUE)

NICOLAS FERRAND (SEVRES)

ROULIANE QUEQU'CHOSE (OU LE CONTRAIRE)

PATRICK MOTTIN (SAINTE-CÉCILE-LES-VIGNES)

LA BOUTIQUE DU MOIS

SCORE GAMES

UN TOUT PETIT PAS POUR L'HUMANITE UNE ENJAMBEE POUR SCORE GAMES!

Score Games, s'agrandit et ouvre un **nouveau centre de loisir multimédia face à la gare Saint Lazare**, au 6 rue d'Amsterdam, dans le 9ème arrondissement de Paris.
Son emplacement et sa surface **(plus de 900m2)** feront de ce nouveau magasin, le rendez-vous des aficionados des jeux vidéo, avec un rez de chaussée réservé aux jeux sur consoles Sega, Nintendo, Sony, 3DO et Atari et un premier étage exclusivement consacré aux jeux sur micro PC et Mac.
On trouvera aussi un rayon de **CD-rom culturels** et éducatifs destinés aux plus jeunes, un rayon Vidéo-CD Philips et même un rayon de CD-rom très coquins...
Toutes les recettes du succès de **Score Games** sont présentes : un choix gigantesque de plus de **100 000 jeux vidéo, des offres promotionnelles toute l'année, la reprise ou l'échange des anciennes consoles et jeux vidéo**, l'acceuil et le conseil de vendeurs qualifiés...
Ouvert depuis le 27 août, l'immense magasin de St Lazare se veut la vitrine d'un multimédia destiné au plus grand public.

***Score Games** - 6, rue d'Amsterdam - 75009 Paris - Métro et Gare St Lazare - tél : 01 53 320 339*

EXPLORA

LA TRIPLE EXPLORATION!

Les aventuriers **d'Explora** sont arrivés dans le 10ème arrondissement pour explorer encore mieux le domaine des jeux. **Leur idée est de combattre sur tous les fronts ludiques** afin que personne ne soit oublié dans le bonheur de jouer. **Nul besoin désormais d'aller dans différents points de vente pour trouver des jeux vidéo, des jeux de rôle ou des jeux de carte** (Magic, spellfire...): **Explora** conjugue tous ses talents pour satisfaire tout le monde! Le concept est d'offrir **un magasin chaleureux, sans néons qui explosent les yeux, avec une équipe de spécialistes qui savent que leur sourire est le meilleur des accueils. Explora** est aussi et surtout un pôle de rencontre où les clients peuvent partager leur passion et leurs idées. Et ce de façon très concrète grâce aux **tournois organisés** par la boutique: tous les mois les fans de jeux de carte peuvent participer à des **tournois**, les accros des jeux vidéo ont aussi leurs **concours réguliers dotés de nombreux prix**!!! Les bonnes affaires ne sont pas oubliées car chez **Explora** vous pouvez **revendre vos anciens jeux pour avoir les dernières nouveautés**! On trouve ici de super occaz sur Megadrive, Super Nintendo et bien sûr sur Saturn et Playstation. Venez vous aussi explorer cette nouvelle boutique sans tarder: **un giga cadeau de bienvenue sera offert aux premiers clients et en plus vous pourrez bénéficier de 5% de remise sur les jeux neufs jusqu'au 30 octobre!!!**

***Explora**- 34 rue des Petites Ecuries, 75 010 Paris- M° Bonne-Nouvelle Tel: (01) 45 23 00 26 Fax: 21 67 53 29*

AMIE LE PRO

Les Pros d'Amie dédiés aux consoles et aux micros cherchent un vendeur technicien PC pour leur boutique parisienne. Expérience souhaitée of course. Envoyez votre CV à Amie Le Pro, 11 boulevard Voltaire, 75 011 Paris. Tel: 43 57 48 20

TRY A GAME

LA RENTRÉE DE MAX

Salut à tous, c'est Max! Retourner à l'école, c'est vraiment pas cool surtout quand on voit la tête du prof de Maths... Imagine Frankenstein reconverti en prof de Maths! J'en ai froid dans le dos rien que d'y penser! Comme en plus l'hiver n'est pas loin, tout ça me donne le cafard... Heureusement, j'ai trouvé un truc tip top qui me redonne le moral et me fait arrêter de geindre sur mon triste sort: quand j'ai un coup de blues, **je file direction Try a Game Vaugirard pour m'éclater et trouver de nouveaux jeux.** Et là, comme toujours, je retrouve tout le monde avec le sourire quoi qu'il arrive! Je fouine dans les jeux d'occaz **vraiment pas chers**, je mate les nouveautés en vitrine (Formula One, Tekken 2, Die Hard, Sampras...) et ça me donne une super pêche!!! J'ai même été prendre l'air du large à Saint Malo le week-end dernier et j'ai ramassé une mega vague qui a directement projeté mon surf dans la **nouvelle boutique Try a Game St Malo**! C'est la copie conforme de la boutique de Paris avec des vendeurs hyper sympa. Alors, en cas de blues, faites comme moi et venez surfer dans le monde de **Try a Game**! En vous attendant, j'essaye toutes les nouveautés qui viennent d'arriver!!!

*Try a Game **Vaugirard**- 25 rue de Peclet, 75 015 Paris- Tél. : 40 45 02 02- Fax : 40 45 70 34*

NOUVEAU A PARIS 10 ÈME !!

EXPLORA

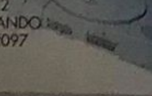
JEUX VIDEO - CD ROM - JEUX DE ROLES - CARTES A JOUER
Partez pour l'exploration de votre imagination !
34, rue des Petites Ecuries - 75 010 PARIS - tél: 01.45.23.00.26

-5% de remise sur les jeux neufs sur présentation de ce magazine jusqu'au 30/10/96 !

A l'occasion de son ouverture, **EXPLORA** vous offre des **PROMO** sur tous les jeux Saturn et Playstation neufs. **EXPLORA, c'est pour vous : Les Prix, le choix, l'accueil, des concours chaque mois.** Et pour les premiers clients : un magnifique cadeau de bienvenue !!!

SATURN
ALIEN TRILOGY
ATHLETE KING
BUST A MOVE 2
CASPER
DESTRUCTION DERBY
EARTHWORM JIM 2
PROJECT X2
LOADED
NIGHT
SKELETON WARRIORS
SPACE HULK
STORY OF THOR 2
VIRTUA FIGHTER KIDS

PLAYSTATION
ANDRETTI RACING'97
BUST A MOVE 2
CHRONICLES OF THE SWORD
CRASH BANDICOOT
DIE HARD TRILOGY
EXHUMED
FADE TO BLACK
FINAL DOOM
FORMULA ONE
MORTAL KOMBAT TRILOGY
TEKKEN 2
TIME COMMANDO
WIPEOUT 2097



3DO
BUST A MOVE
CASPER
OLYMPIC GAMES
OLYMPIC SOCCER

PC CD-ROM
DEADLOCK
DUNGEON KEEPER
GRAND PRIX 2
MEGA RACE 2
QUAKE
SYNDICATE WARS
TIME COMMANDO
Z

REVENDEZ VOS JEUX AU MEILLEUR PRIX. GRAND CHOIX DE JEUX 32 BITS D'OCCASION.
EXPLORA, c'est aussi un spécialiste des Cartes à jouer (Magic, Spellfire...) et de jeux de Rôles.
X-Files 3ème saison !!!
Poster, T-Shirts ect...

GRAND CONCOURS 32 bits !
Chaque mois, le jeu du moment pour un concours en magasin avec des lots à gagner !!!
Inscription sur place.

Métro : Bonne Nouvelle château d'eau
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EXPLORA
34, rue des Petites Ecuries
75 010 Paris
Tél: 01 45 23 00 26

---

try a game
VAUGIRARD
LE SPECIALISTE DES JEUX VIDEO D'OCCASION
25 rue Peclet - 75015 PARIS
TEL : 01 40 45 02 02 FAX : 01 40 45 70 34

SATURN*	
VIRTUA FIGHTER	99 F
BAZOOKA TOON	199 F
SEGA RALLY	249 F
WIPE OUT	249 F
BUST A MOVE 2	249 F
NHL ALL STAR	179 F
SIM CITY 2000	229 F
DESTRUCTION DERBY	299 F
FIGHTING VIPERS	299 F
DISC WORLD	299 F
ETC	

JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE* :	
JEUX GG	49 F
JEUX GB	49 F
JEUX JAGUAR	99 F
JEUX MEGA CD	59 F
JEUX NEO CARTOUCHE	149 F
JEUX NEO GEO CD	99 F
JEUX 3 DO	79 F
JEUX MASTER	30 F
JEUX NES	30 F
JEUX AMIGA	49 F
JEUX PC CD ROM	99 F

PLAYSTATION*	
STRIKER 96	99 F
FADE TO BLACK	249 F
RESIDENT EVIL	279 F
POWER SERVE	149 F
KRAZY IVAN	149 F
OLYMPIC SOCCER	229 F
TEKKEN 2	299 F
FORMULA ONE	299 F
TRACK AND FIELD	179 F
GOAL STORM	149 F
ETC	

MEGA DRIVE*	
ALLADIN	99 F
SONIC2	49 F
PSG	79 F
NBA JAM	129 F
RISE OF THE ROBOT	129 F
WIZ AND LIZ	79 F
ADAMS FAMILY	149 F
LEGEND OF THOR	199 F
BUBSY 2	149 F
COOL SPOT 2	199 F
MORTAL KOMBAT	79 F

PLAYSTATION FR + 1 JEU :	1329 F
SATURN + 1 JEU :	1329 F
CDI + DICTIONNAIRE :	790 F
NEO GEO CD + 1 JEU :	990 F
NEO GEO CARTOUCHE + 1 JEU:	490 F
CDI + FULL MOTION :	999 F
GAME BOY + 1 JEU :	179 F
GAME GEAR + 1 JEU :	249 F
MEGADRIVE + 1 JEU :	229 F
SUPER NINTENDO + 1 JEU :	349 F

SUPER NINTENDO* A PARTIR DE 49 F	
PINK PANTHER	129 F
PAC MAN 2	199 F
POCKY ROCKY	149 F
TINY TOON	69 F
ULTRAMAN	49 F
MYSTIC QUEST	129 F
KILLER INSTINCT	149 F
DEMON CREST	199 F
SECRET OF MANA	199 F
MARIO 2	249 F
ZELDA	149 F
ETC	

NOUVEAU !! TRY A GAME SAINT MALO
6 PLACE DU GENERAL LECLERC
35400 SAINT MALO
(02) 99 82 20 82

SPECIALISTE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE
COLISSIMO GRATUIT A PARTIR DE 150 F D'ACHAT
(OFFRE VALABLE POUR LES JEUX UNIQUEMENT)
* dans la limite des stocks disponibles

AMIE LE PRO. ☎ 01 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!
ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR
JEU NEUF ajoutez 150F + 1 JEU OCCAS A 300 F

SATURN occas (garantie 6 mois) **1190 F**

99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
ASTAL (JAP)	BLUE SEED (JAP)	BUG	DIGITAL PINBALL	GEX	DRAGON BALL Z II (JAP)
BATTLE MONSTER (JAP)	CYBER SPEED WAY	COLLEGE SLAM (US)	EARTHWORM JIM II (US)	GRADIUS PACK (JAP)	FATAL FURY III JAP
CROCKWORK NIGHT	GALAXY FIGHT (JAP)	CROCKWORK NIGHT II	F1 LIVES INFORMATION	LINKLE LIVER STORY (JAP)	KING OF FIGHTER 95
DARK LEGEND (JAP)	HANG ON GP 95 (JAP)	DARIUS GAIDEN (JAP)	HEBEREKE'S	MAGIC CARPET	NEED FOR SPEED
DAYTONA	HI OCTANE	FIFA 96	IN THE HUNT (JAP)	MEGAMAN X (JAP)	SEGA RALLY
DIGITAL PINBALL (JAP)	LAYER SECTION JAP	GALACTIK ATTACK	MORTAL KOMBAT II	MYSTERIA	SHELL SHOCK
GALE RACER (JAP)	OFF WORLD	GOLDEN AXE	NHL ALL STAR	PANZER DRAGON II	SIM CITY 2000
GOTHA (JAP)	ROBOTICA	GREATEST NINE (JAP)	SEGA RALLY (US)	RAYMAN	SLAM & JAM 96
PANZER DRAGON (JAP)	SHINOBIE X	HANG ON GP 96	THEME PARK	SEURO 96	SONIC WINGS SPECIAL
SHINOBI DEN (JAP)	STEAM GEAR MASH	JONNY BAZOOKATONE	TITAN WARS	SHINING WISDOWN	STORY OF THOR (JAP)
SLAM DUNK (JAP)	TOSHINDEN S (JAP)	MANOIR DES AMES	VIRTUA FIGHTER II (US)	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	VIRTUA COP
STREET II MOVIES	VICTORY BOXING	MYST	WINGS ARMS	TOSHINDEN S	VIRTUA OPEN TENNIS
VICTORY GOAL	VIRTUA HYBRIDE	NBA TC		VAMPIRE DRAGON II	WIPE OUT
VIRTUA FIGHTER	VIRTUA RACING	THE D		VAMPIRE HUNTER (JAP)	WORLD CUP GOLF
		THUNDER HAWK II		VIRTUA FIGHTER II	WORM'S
				X-MEN (JAP)	

JEUX NEUFS SATURN: ADIDAS SOCCER, BUST A MOVES, DIE HARD TRILOGY, DRAGON BALL Z, FADE TO BLACK, FORMULA ONE, MYST, PETE SAMPRAS TENNIS, RACING SKIES, RESIDENT EVIL, TEKKEN II, TIME COMMANDO

PSX occas (garantie 6 mois) FR **1190 F** JAP **1390 F**

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
3D LEMMINGS VF	KRAZY IVAN VF	ACTUA SOCCER VF	JUPITER STRIKE VF	3 X 3 EYE	ADDIDAS SOCCER VF
AIR COMBAT VF	MAGIC BEAST WARRIOR	ARC THE LAD	LONE SOLDER VF	ALIEN TRILOGY VF	DESCENT
BOXER ROAD	METAL JACKET	ASSAULT RIGS VF	POWER SERVE	IMPACT RACING	DRAGON BALL Z VF
CRITICOM VF	MORTAL KOMBAT 3 VF	DEFCON V	RAIDEN 2 VF	JACK IS BACK	FADE TO BLACK
COSMIC RACE	NBA JAM TE VF	DRAGON BALL ZV	RAYMAN VF	KING FIELD 2	MICKEY MANIA VF
CRIME CRACKERS	NOVASTORM VF	DOOM VF	RIDGE RACER	MAGIC CARPET VF	RESIDENT EVIL
CYBER SLED VF	PRIME GOAL EX	EXTREME PINBALL VF	TEKKEN VF	PGA TOUR 96 VF	RIDGE REVOLUTION VF
DESTRUCTION DERBY VF	RIDGE RACER VF	GALAXY FIGHT (VF)	THE D (VF)	PHILOSOMA	SHELLSHOCK VF
DISCWORLD VF	STARBLADE	GOAL STORM VF	THUNDER HAWK II VF	ROAD RASH	SLAM & JAM 96 VF
FIFA 96 VF	STRIKER 96 VF	HYPER SOCCER	TWINBE PACK	THEME PARK VF	STREET FIGHTER ZERO
GROUND STROKE TENNIS	TOSHINDEN VF	IN THE ZONE US	TWINBEE PUZZLE	TOSHINDEN II	TOSHINDEN II VF
GUNDAM	TOTAL ECLIPSE VF	IN THE ZONE VF	TWISTED METAL VF	TOTAL NBA 96 VF	TRACK & FIELD
GUNNER HEAVEN	V-TENNIS	JOHNY BAZOOKA	WWF	WING COMMANDER III VF	TRUE PINBALL VF
HI OCTANE VF	WINNING ELEVEN	JUMPING FLASH	ZERO DIVIDE VF	WORMS VF	VAMPIRE
KILEAK BLOOD VF	WIPE OUT VF			X-COM VF	VIEW POINT VF

JEUX NEUFS PLAYSTATION: NBA ACTION, ALIEN TRILOGY, ATLETE KING, BOBBLE BOBBLE, BUST A MOVES, DESTRUCTION DERBY, DISC WORLD, GUARDIAN HEROES, SHELL SHOCK, SONIC WING SPECIAL (JAP), STORY OF THOR II, STREET FIGHTER ZERO II (JAP)

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) **349 F**

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	ECCO DOLPHIN	SPLATTER HOUSE II
ARNOLD PALMER	GOLDENAXE	SHADOWN THE BEAST	ATOMIC RUNNER	F22	SONIC II
BANOZA BROS	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	BLOOD SHOT	GRAND SLAM	TEAM USA
CHAKAN	JAME POND II	STRIDER	BOB	JURASSICK PARK	TWIN HAWK
CYBER BALL	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUBSY	MUTANT LEAGUE FOOT	ULTIMATE SOCCER
FATAL LABYRINTHE	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLYDLIDE	BULL BLAZER	MEGALOMANIA	WORLD CUP 94
FATAL REWIND	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	DRACULA	NBA JAM	XENON II

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	HAUNTING	SHAQ FU	ATP	LES SCHTROUMPFS	FIFA 96
ALIEN SOLDIER	JAMES POND III	SONIC SPINBALL	BONKER'S	NBA LIVES 95	LIGHT CRUSADER
ASTERIX	MADDEN 94	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	ROBOCOP & TERMINATOR	NBA LIVES 96
BLOOD SHOT	MORTAL KOMBAT II	STREET OF RAGE II	DRAGON FURY	SONIC IV	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MR NUTZ	SUBTERRANIA	FIFA 95	PETE SAMPRAS	RED ZONE
DYNAMITE HEADY	NBA ACTION 95	TITI & GROS MINET	IMG TENNIS	PRIMAL RAGE	SKIDMARKS
ECCO DOLPHIN II	PAGE MASTER	THUNDER FORCE IV	JUNGLE STRIKE	TAZMANIA II	SOLEIL
FIFA SOCCER	PIT FALL	TORTUE FIGHTER	JUDGE DREED	X-MEN	URBAN STRIKE
FLASHBACK	PSG				

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) **390 F**

100 F	150 F	150 F	150 F
BARKLEY SHUT & JAM	ADAMS FAMILY II	BUBSY	FIFA SOCCER
DRACULA	CASTELVANIA IV	KID CLOWN	MEGADRIVE OKAZ
JURASSICK PARK	DRAGON	MARIO ALL STAR	MISTIQ QUEST
NCAA	LOST VICKING	LEGNED	NBA 95
STARWARS	MICHAEL JORDAN	SHQ FU	RANMA 1/2 II
STARWING	STREET F I TURBO	WORLD CUP 94	STARGATE
TECNO NBA	TWINBEE	YOUNG MERLIN	STUNT RACE
			WARIO WOOD

200 F	200 F	250 F	300 F
ACTRAISER II	ASTRO GOGO	BLACK THORNE	DOOM
BD KID	DONKEY KONG	FLINGSTONE	DRAGON BALLE Z II
BOMBER MAN II	EARTH WORM JIM	JUDGE DREED	MEGAMAN X II
GOEMON FIGHT II	FATAL FURY SPECIAL	KILLER INSTINCT	SECRET ON MANA
MORTAL KOMBAT II	HEBEREKE'S	PAC IN TIME	TINTIN
SUPER METROID	SAMOURAI SHODOWN	PUCKY ROCKY II	TURBO TOONS
YOSHI COOKIES	SPARSTER	SOCCER SHOOT OUT	X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles

J'achète — Noircissez ● le jeu que vous désirez
J'échange — Noircissez ● le jeu que vous désirez
Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F
CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration
Date Signature

OFFRE SPECIALE

Les Nouvelles Musiques en Direct !
> Adhérez sans Obligation d'Achat
Commandez dès aujourd'hui, ou demandez le catalogue gratuit

Les Stars du Mois !

CYBER MIX
4 volumes différents
1 CD = 1 CD BOX
• AMBIENT : n°135
• HARDCORE : n°136
• HOUSE : n°137
• TRANCE : n°138
Prix unitaire 129,

Frais de port : 1 CD = 15 F, 2 CD = 20 F, 3 CD = 25 F, 4 CD = 30 F

NOM ARTICLE(S) | Qté | N° | PRIX | PORT

1 Total de vos commandes
2 Adhésion (si + de 2 titres achetés) + 30 F
3 Participation frais de port +
4 TOTAL A PAYER =

Total Port
A reporter ligne 4

Je règle par : ☐ chèque ☐ mandat-lettre
Attention : Pour 2 articles et plus, barrez les 30 F ligne 2.
A renvoyer, avec votre règlement, sous enveloppe affranchie à :
CLUB DANCE DIRECT
8, rue de la Fraternité - 92700 Colombes - Tel. (1) 47 81 07 20

CYBER SPACE

13, RUE DE LA RÉPUBLIQUE
42 000 ST ETIENNE
Tél. : 77 38 43 45

PLAYSTATION

DBZ 2 (jap)	= 489 F
KING OF FIGTHERS 95 (jap)	= 489 F
TEKKEN II (jap)	= 489 F
SAMOURAI SHODEN III	= 499 F
TOBAL N°1 (jap)	= TEL
STREET FIGHTER ZERO II (jap)	= 490 F
OLIMPIC GAMES	= 349 F
OLIMPIC SOCCER	= 349 F
FADE TO BLACK	= 369 F
RESIDENT EVIL	= 349 F
SPACE HULK	= 349 F
SLAM'N JAM	= 349 F
TOTAL NBA	= 349 F
TRACK'N FIELD	= 349 F
DBZ	= 389 F
FORMULA ONE	= 369 F
CHRONIC OF THE SWORD	= 369 F
PETE SAMPRAS	= 369 F
MOTO CROSS	= 349 F
DIE HARD TRILOGIY	= 369 F
COOL BOARDERS (jap)	= 489 F
CRASH BANDICOOT (US)	= 449 F
WIPE OUT 2097	= 349 F
TIME COMMANDO	= 359 F
FIFA 97	= 369 F
TOMB RAIDER	= 369 F
DESTRUCTION DERBY II	= 359 F
VOLANT + F1	= 790 F

DEMANDER VOS JEUX NEUFS SUR MEGADRIVE ET SUPERNINTENDO

ACCESSOIRES :
CONSOLE : 1499 F
MANETTE : 199 F
MULTIPAD : 299 F
MEMORY CARD : 169 F
CABLE RVB : 179 F

SATURN

DRAGON BALL Z II (jap)	= 489 F
STREET FIGHTER ZERO (jap)	= 389 F
VIRTUA FIGHTER KIDS (jap)	= 449 F
NIGHTS	= 409 F
NIGHTS + PAD (jap)	= 509 F
FATAL FURY III (jap)	= 449 F
KING OF FIGHTERS 95 (jap)	= 439 F
PANZER DRAGON II	= 379 F
SHINNING WISDOM	= 369 F
BAKU BAKU	= 329 F
PRO PINBALL	= 369 F
ROAD RASH	= 359 F
DOOM	= 369 F
DESTRUCTION DERBY	= 369 F
ALIEN TRILOGY	= 369 F
PUZZLE BUBBLE X2	= 349 F
SEGA RALLYE	= 359 F
V GOAL 96	= 369 F
DISCOWORLD	= 369 F
ATHLETE KINGS	= 369 F
NEED FOR SPEED	= 359 F
DARK SAVIOR	= 449 F

NOMBREUSES OCCAZ SUR PLAYSTATION - SATURN - MEGADRIVE - SUPER NINTENDO

ACCESSOIRES :
CONSOLE : 1490 F
ADAPTATEUR : 199 F
MULTIPAD : 299 F
MANETTE : 199 F

DU NOUVEAU A ST ETIENNE

ENVOYEZ VOS COMMANDES
SARL VEYRET - 13, RUE DE LA RÉPUBLIQUE - 42 000 ST ETIENNE
FRAIS DE PORT : JEUX 30 F - CONSOLE : 50 F - CONTRE REMBOURSEMENT : 50 F
RETROUVEZ TOUS CES JEUX AU : 13, RUE DE LA RÉPUBLIQUE - 42 000 ST ETIENNE

CYBER SPACE

LA FORCE EST AVEC EUX

Avec un nom pareil, la boutique de **Cyber Space** est forcement et génialement... space! Bienvenue dans le monde inter-galactique de cette espace de jeux qui s'est installé à St Etienne: la planète Saturn est représentée par sa console. Elle cotoie l'univers magique de la Playstation avec **une multitude de jeux satellites en officiel ou en import avec toutes les nouveautés du Japon et des USA**. On oublie la pesanteur du sol terrien en jouant à DBZ 2 sur PS (489F), à Die Hard Trilogy sur PS (369F), à Nights sur Saturn (409F ou 509F avec le pad analogique), à Skeleton Warriors toujours sur Saturn (439F) et tous les autres jeux 32 bits qui sont tombés du ciel depuis! On est vraiment space alors on n'oublie pas les **16 bits avec tous les jeux neufs sur SNIN et MD**. Et si vous manquez de Flouze universel, vous trouverez aussi un vaste choix de **jeux d'occasion sur toutes les consoles** pour les fauchés de la rentrée. Avis aux lointains compagnons de St Etienne: **Cyber Space** maîtrise l'espace de telle manière que notre **service de Vente par Correspondance est forcément ultra rapide!** Le plaisir du jeu dans une boutique très space mérite le détour des voyageurs. En vous attendant: **Que la Force soit avec nous tous!**

Cyber Space - 13 rue de la République, 42 000 St Etienne - Tel: 77 38 43 45

POUR FIGURER DANS SERVICES+
CONTACTEZ Karine au
01 41 86 16 32

SERVICES +

VOUS RECHERCHEZ

LES MEILLEURS JEUX

AUX MEILLEURS PRIX

AVEC UNE LIVRAISON DANS

LES 4 COINS DE LA FRANCE

DANS LES MEILLEURS DELAIS ? ...

ALORS ...

BONNE LECTURE !

LENS
102 RTE DE LILLE
21.67.48.10

CONSOLE GAMES

HENIN
153 RUE GRUYELLE
21.76.23.26

ENVOYEZ VOS COMMANDES AU 153 RUE E. GRUYELLE 62110 HENIN BEAUMONT
OU FAXEZ LES AU 21.67.53.20 TEL:21.76.23.26

PLAYSTATION	NEUF	OCC	ACH
console	1490	1100	700
king of fighters 95	499	tel	tel
samourai 3	499	tel	tel
street fighter zero 2	499	tel	tel
smash court tennis	499	tel	tel
dragonball z 2	499	tel	tel
motortoon 2	499	tel	tel
overblood	499	tel	tel
tobal n°1	399	tel	tel
sampras	379	tel	tel
tekken 2 fr(fin 09)	379	tel	tel
formula 1	349	tel	tel
tomb rider	379	tel	tel
time commando	379	tel	tel
destruction derby 2	379	tel	tel
wipe out 2097	379	tel	tel
burning road	379	tel	tel
dragonball Z fr	379	tel	tel
resident evil	350	tel	tel
crash bandicoot	379	tel	tel
bust a move 2	299	tel	tel
die hard trilogy	379	tel	tel
x men	379	tel	tel
tunnel b1	379	tel	tel
raging skies	379	tel	tel
myst	379	tel	tel
chronicle of the swo	379	tel	tel
cheesy	379	tel	tel
project overkill	tel	tel	tel
beyond thebeyond	398	tel	tel
manette	149	100	50
memory card	170	100	50
memory card X8	299	tel	tel
volant	449	tel	tel

SATURN	NEUF	OCC	ACH
console	1490	1100	800
fatal fury 3	299	tel	tel
samourai 3	399	tel	tel
nights	399	tel	tel
dragonball z 2	399	tel	tel
dark savior	399	tel	tel
albert odyssey	399	tel	tel
1945	399	tel	tel
decathlete	349	tel	tel
fighting vipers	399	tel	tel
world heroeperfect	399	tel	tel
ultimate mk 3	399	tel	tel
need for speed	379	tel	tel
starfighter	379	tel	tel
shockwave	379	tel	tel
olympic games	379	tel	tel
euro 96	299	tel	tel
destruction derby	379	tel	tel
virtua fighter kid	349	tel	tel
street zero 2	399	tel	tel
bomberman	399	tel	tel
legende de thor fr	379	tel	tel
fatal fury real bout	tel	tel	tel
daytona remix	tel	tel	tel
langlisser 3	tel	tel	tel
man x tt	tel	tel	tel
on side	tel	tel	tel
nfl 97	tel	tel	tel
street racer	tel	tel	tel
olympic soccer	299	tel	tel
afterburner	399	tel	tel
outrun	tel	tel	tel
joystick	149	100	50
volant	399	300	200

SERVICE VPC 24/48H.COLISSIMO JEU:30 FR
CONSOLE 50 F.CONTRE REMBOURSEMENT +30 F
TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT MIDI EST TRAITEE LE JOUR MEME

CONSOLE GAMES C'EST ENCORE ET TOUJOURS NEOGEO,NEO CD,3DO,NEC,JAGUAR,GB,GG, MEGADRIVE,SUPERNINTENDO:
telephoner pour les nouveautés
ET DEPUIS PEU PC CDROM
BIEN SUR NOUS N'OUBLIONS PAS LES FANS DE JAPANIMATION

tous nos prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et peuvent changer sans preavis

DRAGON'NET

Le jeu qui déchaîne les Passions

• 3 Super lots pour une valeur globale de 50000F

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1996

Revendeurs contactez-nous
"42 77 91 84"

DÉCEMBRE 96
INSCRIPTION AU CHAMPIONNAT DE FRANCE "DRAGON'NET"

PARTENAIRE OFFICIEL POUR LE CHAMPIONNAT 96. Difintel_Micro

CRÉATION GRAPHIQUE LA CONSULTANT : TÉL 43 67 33 24

Nom: .....
Prénom: .....
Age: .....
Adresse: .....
Ville: .....Cd. Postal: .....

Coupon à renvoyer à
VLB ÉDITIONS
64 Rue de Turbigo 75003 PARIS

VPC : 16 /1 45 92 65 24

ALLIANCE GAMES

OSONS !

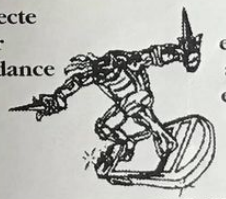
Super les vacances, le boulot que l'on a eu ! Vous êtes tous super sympa et de plus en plus nombreux, clients et revendeurs, bien sûr !! Alors nous lançons aujourd'hui un appel historique hic (excusez le cola, il y a des bulles). APPEL DU 30 septembre 1996 : Revendeurs, clients, Alliances Games est la petite chaîne qui deviendra grande ! **OSONS** TOUS ENSEMBLE : **OSONS** les prix les plus compétitifs pour nos clients. **OSONS** les meilleurs reprises pour eux. **OSONS** les supers conseils. **OSONS** l'amabilité et l'acceuil. **OSONS** la possibilité d'essayer les jeux dans les boutiques. **OSONS** des frais publicitaires très réduits pour tous les magasins (- de 1 000 F par mois TTC). **OSONS** des remises supplémentaires chez nos grossistes. **OSONS** une assistance technique pour les nouveaux magasins adhérents. **OSONS** pour les magasins le retour des produits invendus. **OSONS** travailler avec des grossistes super sympa et ne pas avoir de frais d'envoi et de jeux en retard (1 jour ça compte). **OSONS** rassembler plus de 100 boutiques pour l'an 2000 (80 étant dépassé on à pené à 100). MAGASINS ET CLIENTS : OSEZ LE CHANGEMENT. Finalement revendeurs et clients OSEZ NOUS REJOINDRE.

Nos prix sont hyper intéressants mais faut pas exagérer quand même! Des erreurs dans notre publicité du mois dernier ont pu vous faire croire au miracle. Certes vous trouverez chez nous les jeux Nights, Formula One et Tekken 2 à moins de 400F mais si vous désirez le volant pour jouer à Formula One, le Sniper pour Tekken 2 ou le pad analogique pour Nights, c'est forcément plus cher! Sinon la maison ferait faillite!!! Désolé les Consoleux, toutes nos excuses et merci de votre compréhension pour ces petites erreurs de prix.

Contact : Alliance Games 47 20 31 32 Monsieur Guiller.

LE MAGASIN DES JEUX VIDEO

Vente directe ou par correspondance



Versions européenne américaine et japonaise

CRAZY GAMES

RUE DE LA GARE 32 - 1110 MORGES - SUISSE

Sony Playstation
Sega Saturn, Megadrive
Super Nintendo, Ultra 64
Game Boy
PC CD-Roms, Accessoires Internet
Manga's
Fin de stock : 3DO, Neo Geo, 32X

SUISSE
Tél + Fax : (021) 801 24 38

Osez l'Alliance

Osez l'Alliance

ALLIANCE GAMES

Par correspondance ou en magasin.Nous achetons cash ou en bon d'achat vos consoles et jeux16 ou 32 par chèque en 48 H Appellez vite nos agences

Bientôt ouvertures
PAU-PARIS-LA ROCHELLE

Revendeurs joignez-vous :
Fax/Tél (16) 02.47.20.31.32

Auxerre	STAR GAMES 105 rue de Paris 89000	03 86 51 11 93
Blois	MICRO FUN 48 rue beauvoir 41000	02 54 74 44 53
Bourges	ANTICIP'S 9 rue d'Auron 18000	02 48 24 46 72
Cannes	CYBER FUN 73 bd Carnot 06400	04 93 68 90 60
Chartres	HIGH SCORE Galerie france 28000	02 37 21 21 08
Chateauroux	ALLIANCE Galerie victor hugo 36000	Tél en cours
Nevers	AH GAMES 94 rue Mitterand 58000	02 86 57 17 31
Pont Audemer	MILENA 3 10 rue A. Briand 27500	02 32 57 02 23
Tours	LINK 222 Av. de grammont 37000	02 47 20 31 32

Coup de Coeur

Consoles

1490 F Console seule

Playstation +1 jeu** +1Memory 2 Manettes PRIX CHOC

SATURN + ACTION REPLAY +1 JEU: PRIX CHOC

1490 F Console seule

Nouveautes

Playstation

Memory card 169.00
Memory card + manette 249
Action replay 339.00
Casper - Burning Road
Chronicle of th Sword
Dark stalkers
Die hard trilogy
Final doom- Pete Sampras
Return fire
Mortal kombat trilogy

Import Psx

Samourai 3
Street Figh. alpha Zero 2
Tobal N°1- DBz 2

Saturn

Manette Saturn 149.00
Action replay 339.00
Athlete kings - Exhumed
Bust a move 2 - Loaded
Fatal fury real bout (jp)
Night Warriors
Die hard trilogy
Story of thor 2

Occasions 16 BITS

Megadrive 199 F*
Supernintendo 299F*
* à partir de

Reprise de vos jeux

Saturn et playstation jusqu'à 200 F suivant le titre pour l'achat d'un nouveau

CD ROM PC

Megarace 2
Quake
'Z'
Warhamer

Carterie - k7 vidéo

Xfile- Magic - Starwars
K7 VIDEO

Dépôt-vente gratuit
Dans certains magasins :NC

Nos prix sont valables jusqu'au 31/10/96 sauf erreur ou omission et dans la limite des stocks disponibles. Tous les marques,logos et photos sont déposées par leur propriétaires respectifs.

CONSOLES+
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 01 41 86 16 96
Fax pub : 01 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)
Secrétariat
Aurore Aucher (16 72)
Rédacteurs
Richard Homsy (Spy) (16 73)
Nicolas Gavet (Niiico) (16 74)
Marc Menier (Marc) (16 75)
Secrétariat de rédaction
Pascale Chouffot, assistée de Jean-Loup Bouteau
Maquette
Création maquette
Catherine Verchère
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (Kagotani San), correspondant permanent au Japon, Lionel Barcillon, Odile Boetschi, Véronique Boisanté, Bomboy, Elvira, Fifi, François Garnier, Manu, le Panda, Maxime Roure, Switch, Philippe Karakasyan, Gia To Din, Ze Killer.
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (16 31)
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette Publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent tél. 78 62 65 10
Marketing
Anne-Sophie Bouvattier
01 41 86 16 45
Fabrication
Isabelle Delanoy (17 90)
Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 325 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets).
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap.alpha
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)
Directeur commercial
Lars Wytochinsky (16 24)
Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris
Principal actionnaire : EMAP France.
P-DG et directeur de la publication
Christopher Llewellyn
n° commission paritaire :
73201
Dépôt légal : septembre 1996
Photocomposition, montage : Euronumérique
Photogravure : EPS, PPDL
Couverture : EPS
Imprimeries : Tecsnime, Claye-Souilly, 77000, Inaye, Laval, 53000
Distribution : Transport Presse
Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse, Alain Stéfanesco directeur général
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : 01 05 01 48 23 (réservé aux marchands de journaux)
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds SNIN + SGB + 10 jx. Px à déb. **Kevin KONCZAK, Le Grand Frigoulier, 84760 Saint-Martin-de-la-Brasque. Tél. : 90.09.04.16.**

Vds SFC + 20 jx. Px 2 000 F ou éch. ctre Neo Geo. **Alain GUNTZBURGER, 11 rue Briant, 9260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 16.1.46.61.82.16.**

Vds jx SN : DKC 2 : 279 F, FF1 : 149 F, YS3 : 199 F, Equinox : 109 F, Draken : 159 F. **Gaël LENORMAND, 5 rue du Dauphiné, 91300 Massy. Tél. : 16.1.60.11.19.97.**

Vds SNIN 50/60 Hz + 25 jx + 3 man. + acces. Px 1 500 F. **Ali KHAGUIS, 10 rue M. Luther King, 78500 Sartrouville. Tél. : 16.1.39.57.61.58.**

Vds SNIN + Pad + adapt. + Action replay + 3 jx. Px 550 F. Jx de 75 à 100 F. Vds Jx Playstation 200 F pce. **Cédric SORRAUX, 5 rue Jean B. Gervais, 77450 Esbly. Tél. : 16.1.60.04.40.78.**

Vds SNIN + 10 jx + 3 man., px : 1 700 F à déb. **Jean-Baptiste MARTIN, Le Lavoir Saint-Martin, 91410 Champeronnier. Tél. : 50.56.90.97.**

Vds SNIN 2 pads + nbx jx : 700 F à déb. **Julien LANDREAUX, 6, rue de Cassiopée, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.50.**

Vds SNIN + 8 jx + 3 man. (DKC, FI...) + AD 29, px : 1 700 F ou sép. **Cyril DE MIRAS, 51, rue Aime Flottac, 77181 Courtry. Tél. : (16-1) 60.08.04.18.**

Vds SN + 10 jx (Dooms, Sim City etc.), px : 2 300 F. **FINET Rodolphe, 28, rue Louis Gande, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.76.10.**

Vds SNIN + 8 jx (MK2, DK, MK1 US + adapt...), 8fr, px : 990 F. **Thibaud LUNDE, 9, rue Bordenave d'Abère, 64000 Pau. Tél. : 59.27.26.84.**

Vds SN + 5 jx + 2 man px : 750 F ; vds Game Boy + 7 jx, px : 560 F. **GUERMASS Julien, 5 rés. Saint-Médart, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.12.70.**

Vds SNIN + 3 jx, px : 1 750 F. **Guillaume BOCHEUX, 74890 Brenthonne. Tél. : 50.39.41.82.**

Vds SNIN + jx + 2 man. + Game Boy + 3 jx, px : 2 000 F. **Eddy MOUSTINO, 10, rés. de la Renardière, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.29.24.78.**

Vds SN + 6 jx : MK, SF2 Turbo, S. Bm Berman 2, Killer, Wiajam + 2 man. px : 1 000 F. **Julien BOURGEAUX, 86, rue de Liers, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.25.96.09.**

Vds SN + 4 jx + adapt. + SGB + 10 jx + 2 man. px : 2 500 F ou éch. ctre PSX. **Kevin KONCZAK, Le Grand Frigoulier, 84760 Saint-Martin-de-la-Brasque. Tél. : 90.09.04.16.**

Vds SNIN + 23 jx et jx NES. **David MOLODTZOFF, 4, rue des Chasses, 34800 Cournonsec. Tél. : 67.85.39.57.**

Vds SNIN + 3 pads + 9 jx (S-Fighter, A. Mania, Street Racer...). **Dominique DE OLIVEIRA, 446, av. Jean-Jaurès, 51100 Avize. Tél. : 26.57.99.21.**

Vds SNIN + 6 jx + 2 adapt. + 1 multi pad + 2 man., px : 800 F. **Vincent GATT, 10, rue Saint-Ladre, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.11.60.**

Vds SNIN + 11 jx + 3 man. (2 turbo) + Game Genie, px : 2 500 F ou sép. **Terence BARBANO, 4, allée Pierre-Pujet, Les Myosotis, 26700 Pierrelatte. Tél. : 75.04.03.66.**

Vds Jungle strike + Mario Paint, px : 300 F. **Sylvain DEPRESLE, les Landes, 03390 Saint-Bonnet-de-Four. Tél. : 70.07.72.91.**

Vds jx Secret of Mana, px : 250 F ; Empire Strikes Back, px : 175 F. **Mathieu SAISEZ, 960, domaine de la Vigne, 59910 Bondues. Tél. : 20.23.03.42.**

Vds SNIN + 2 man. + adapt. + 9 jx (DKC, Zelda, M. Kart, Rockrac...), px : 1 400 F. **Guillaume PETIT, 1, place Victor-Hugo, 31000 Toulouse. Tél. : 61.13.79.09.**

Vds SNIN + 5 jx + 3 man. + adapt., p. 1 200 F ou jx sép. **Olivier MEDUCIN, 41 bis rue Victor-Hugo, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.65.18.**

Vds SNIN + 3 man. + 4 jx, px à déb : tbe. **Frédéric FLORAC, les Gâtines, 16370 Saint-Sulpice-de-Cognac. Tél. : 45.83.81.11.**

Vds SNIN 2 pads + 7 jx + btes not., px : 1 300 F à déb. **Nicolas MARCHAND, Lafitte Vigordane, 31390 Carbonne. Tél. : 61.87.93.71.**

Vds SNIN tbe + 4 man. (2 sans fil) 3 turbo + 6 jx Kidoom, px : 800 F. **Jean-Luc HENRY. Tél. : (16-1) 69.07.93.94.**

Vds SNIN + 2 man + legend + Zelda + AD 29 turbo : 500 F. **Julien PATERNOGA, 21 bis, rue Lesrues, 59242 Templeuve. Tél. : 20.79.25.26.**

Vds SNIN : 2 man. + joys + production play II + 8 jx ; px : 1 500 F. **Nicolas BOSSARD, 69, rue Vaubrun, 60113 Monchy-Humières. Tél. : 44.42.41.23.**

MEGADRIVE

Vds MD + 15 jx (SF2', MK2, Fifa 95) + 2 man. TBE. Px 1 400 F. **Stéphane FAUTRERO, Av du 8 mai 1945, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.49.38.**

Vds MD + 6 jx + 3 man. (2 turbo) + mallette et GG + 12 jx + masterg. **Alexandre WATTIEZ, 18 rue des Seigneories, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 16.1.47.32.22.17.**

Vds Man intra rouge 6 bout. 150 F. **Christelle HERMOUET, 4 rue Frédéric Chopin, 85170 Belleville-sur-Vie. Tél. : 51.41.28.09.**

Vds MD + Mega CD + 10 jx (6 CD) + man. turbo TBE 2 000 F. **Marc PELINI, 16 rue du 19 mars 1962, 54810 Longlaville. Tél. : 82.24.92.79.**

Vds MD + pad 6 bouts + pad 5 buts + Shak fu + Tiny t. 349 F. **Franck BALLESTER, 4 allée des Hortensias, 69150 Declines. Tél. : 78.49.67.83.**

Vds MD + 5 jx : Aladin, Schtroumpfs, 2 man. Px 100 F. **Thibaut DE HOLLAIN, 12 rue J. du Bellay, 78540 Vernouillet. Tél. : 16.1.39.71.07.89.**

Vds MD + 9 jx + 3 man. (Street Figter II, Le roi Lion) 1 200 F. **Emmanuel CHEVALIER, 3 Triangle de la Gagnerie, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.31.98.**

Vds MD + 2 pa ds + 2 jx. 450 F TCC. **David FEGER, 16 allée de la Marche, 92380 Garches. Tél. : 16.1.47.95.00.36.**

Vds MCD + MD + GG + 6 jx. TBE. Px 1 000 F. **Ceydric LANCLAS, 15 Rés. Bois joli, 33340 Lesparre Medoc. Tél. : 56.41.19.84.**

Vds MD 2 + 3 jx + 2 man. (1 à 6 boutons) 700 F. TBE. **Adrien PERQUIS, 1 rue de Marines, 95750 Chars. Tél. : 16.1.34.67.58.03.**

Vds MD 2 + 14 jx + 4 man. + 4 wayplay. Px 1 200 F. **Alexandre JAECKEL, 11 rue de la Fauvette, 57100 Thionville. Tél. : 82.54.19.73.**

Vds MD 2 neuve + 6 jx + 2 man. + 2 man. ss fil. Px 1 500 F. **Jérôme THIERY, 10 ave Jean Lanec, 10500 Dienville. Tél. : 25.92.24.84.**

Vds Mega CD II + 2 jx + 2 man. + MD + 7 jx. Px 2 000 F à déb. **Frédéric PARROT, 351 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 16.1.45.57.10.14.**

Vds 18 jx MD (NBA Jam-Thor) + 3 jx MCD. Px dès 50 F. **Arnaud HENNEQUIN, 9 allée de la Chaume, 90300 Eloie. Tél. : 84.26.38.93.**

Vds jx MD splatcherhouse 200 F, Dragon's Fury 150 F. **Sébastien NUSS, 8 rue des Roseaux, 67400 Illkirch. Tél. : 88.36.11.84.**

Vds MD + 12 jx + 4 man. + quadrupleur. Px 1 500 F. **Arnaud GOULVESTRE, 15 ave du Général De Gaulle, 95310 Saint-Ouen-L'Aumpone ; Tél. : 16.1.30.37.37.11.**

Vds MD 2 + 3 man. + 10 jx. Px 1 200 F. **Benjamin GONZALEZ, 44 rue des Treytins, 33320 Eysines. Tél. : 56.57.58.42.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx, livrets + boîtes, MK3, SSFA, 1 800 F. **Frédéric GAZDA, 117 allée François Rude, 60100 Creil. Tél. : 44.25.40.62.**

Vds MD + 3 man. + 13 jx. Px 1 950 F à déb. **Julien BUGLIER, 17 ave Francis Carco ; 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 16.1.34.08.05.39.**

Vds MD 2 + 3 man. + 5 jx (Super Street aig. 2) neuf à déb. **Jérôme PARDIGON, 745 Chemin de Nourre-Froid, 30900 Nîmes. Tél. : 66.68.11.66.**

Vds MD + 3 jx + 4 man. Jx : comix, zone, tiny, toons 700 F. **Fabien VILLOTTE, Cidex 93 Viville, 16430 Champnier. Tél. : 45.65.45.32.**

Vds jx MD : La Mostalker, Castelvania, James pond 2... **Jonathan AZOULAY, 8 allée des Platanes, 78870 Bailly. Tél. : 16.1.30.80.03.31.**

Vds MD 2 + MCD 2 + 1 CD + 5 jx MD + 3 man. (1 turbo). Px 1 500 F. **Julien DURR, 62 Chemin Latéral, 93700 Drancy. Tél. : 16.1.48.32.06.58.**

Vds MD + 2 man. + 4 jx. TBE. Bon px. **Kévin BENSMAN, 40 rue du Goulet, 93300 Aubervilliers. Tél. : 16.1.48.39.32.50.**

Vds MD + MCD + jx. Px 1 200 F. **Mickaël CUNIN, 88700 Sainte Barbe. Tél. : 29.65.29.31.**

DIVERS

Vds jx Psx, Loaded. Px 200 F ou éch. ctre Ridgerr ou St Alfa. **Jonathan COISNON, 1 rue Lyautey, 57290 Seremange Erzange. Tél. : 82.58.85.09.**

Vds NG + 7 jx (Xof, WH2, FF5, SS) + 2 MC + 1 man. Px 2 500 F. à déb. **Pierre SCHWARZ, 1 rue Haute, 57180 Terville. Tél. : 82.82.73.07.**

Vds jx PS-X de 100 à 200 F (Zero D., F. Storm, DOOM). **Guillaume LEGRET, 4 chemin du Tiraillon, 85200 Pissotte. Tél. : 51.69.40.78.**

Vds Donkey Kong + Mario all stars + jx ps et saturn 190 port inc. **Marcel DELPIERRE, 615 rute de Berck, 62180 Rang du Fliers. Tél. : 21.84.29.12.**

Vds Saturn + 6 jx (V-Cop + Gun, Srally, Worms, Fifa...) Px 3 000 F. **Jean-Nicolas FAVRE, 1 rute de Souchez, 62143 Angres. Tél. : 21.45.00.34.**

Vds jx Saturn à 280 F pce : DBZ 2, Thor, Sega Rally, RX3, etc. **Christophe MARIGNOL, 6 place du Moustier, 21210 Saint-Cloud. Tél. : 16.1.49.11.13.76.**

Ech. jx Playstation et sat. Vds Jx PSX et Sat. **Stéphane BORDE, 44 chemin Ambonets, 06610 La Gaude.**

Vds D-Derby 190 F, Tekken 190 F, Ridge racer 150 F, Fifa 96 150 F. **Christophe ROMANESE, 67 rue de Laon, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.43.38.**

Vds jx Playstation mortal kombats : 150 F. **Nicolas SAEL, 4 square Kennedy, 78120 Rambouillet. Tél. : 16.1.30.41.77.32.**

Vds GT + jx 600 F. ou éch. ctre Jaguar + jx. Ech. CD sur Nec. **Gil PLUQUET, 8 bis rue Fabert, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.01.76.**

ECHANGES

Ech. Star war + NBA te contre Knucle kaotix sur 32 x. **Jean CARIOU, Loge Begoarem, 29380 Bannalec. Tél. : 98.39.85.33.**

Ech. MD + 1 jeu contre MD 2. **Sébastien GRIMAL, 27 ave des Barattes, 74000 Annecy. Tél. : 50.23.03.93.**

Ech. Tekken ctre Wing commander 3.Ach Tekken 2. **Olivier BAILLY, 10 rue des Ponts, 56140 Malestroit. Tél. : 97.75.15.02.**

ACHATS

Ach. Saturn Pal avec ou sans jx. Vds Virtuafighter. **Nicolas BLONDEAU, 48 rue G. Brassens, 95140 Garges. Tél. : 16.1.39.86.54.78.**

Ach. jx Psx à bon px. Vds MD + 1 jeu + 2 pads ou éch. **Benoît BONNEFOY, 3 allée Buffon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 16.1.48.93.78.18.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 58

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :

ajouter (1) pour Paris et R.P.

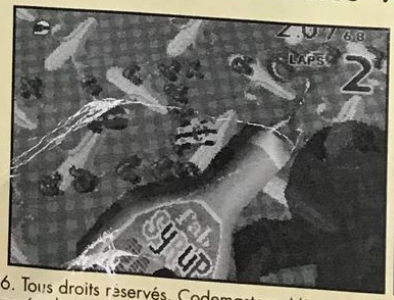
MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- NES
- Game Boy
- Lynx
- Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

Retrouvez très bientôt votre course auto préférée plus rapide et hallucinante que jamais. L[a] réalisme des images 3D, la multiplicité des circuits et des véhicules vont vous scotcher à vos sièges baquets.

Accélérations et sensations garanties.



PlayStation

SEGA SATURN

Codemasters

© The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited ("Codemasters") 1996. Tous droits réservés. Codemasters, Micro Machines™ V3 sont des marques déposé[es] licence par The Codemasters Software Company Limited. Micro Machines™ est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters utilise la marque Micro Machines™ p[ar] conformément à une licence. Codemasters n'est pas affilié à Lewis Galoob Toys Inc. Sega et Saturn sont des marques déposées de Sega Enterprises Limited. "PS" et "PlayStation" sont [des] déposées de Sony Computer Entertainment Inc.